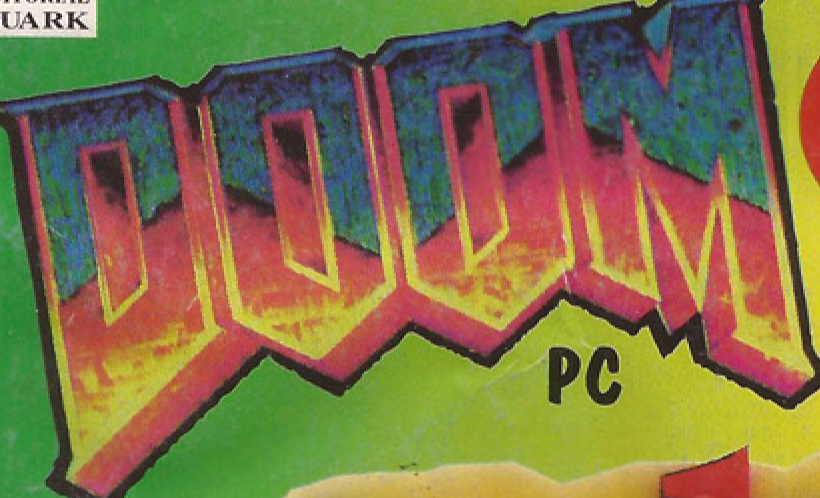
LOS MEJORES JUEGOS DE LA HISTORIA

ACTION GAMES

¡FELIZ NAVIDAD!



Rep. Argentina - AÑO 5 - N° 55 - $ 4,70
ISSN 0328-5081



PC

¡MAS PAGINAS!

MK3



MEGA

KILLER INSTINCT

SNES

MEGA
SNES
ARCADES



MEGA
SNES



- NBA JAM
- 7th GUEST
- TOY STORY
- OUTRUNNERS
- FULL THROTTLE
- DEMOLITION MAN
- SUPER MARIO RPG
- SOCCER SHOOTOUT
- BEAVIS & BUTT-HEAD
- CONTRA HARD CORPS
- NINJA GAIDEN TRILOGY
- WING COMMANDER PRIVATEER

ARCADES • SATURN

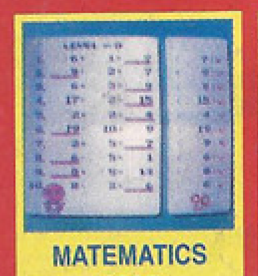
TRUCOS

ULTIMATE MK3

YA SALIO LA COMPUTADORA EDUCACIONAL

Viene con 16 programas incorporados que te van a enseñar desde matemática hasta música y dactilografía!!!

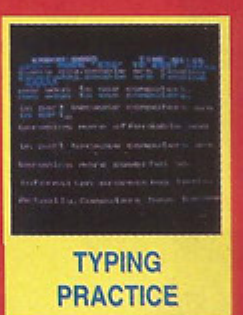
Está totalmente en castellano, y si te cansás de aprender, podés usar todos tus cartuchos de Family! Conseguilo en


MATEMATICS TEST


KEYBOARD PRACTICE

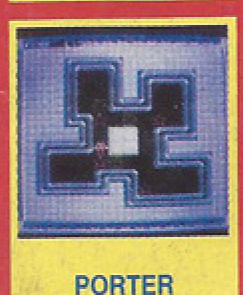

TYPING GAME

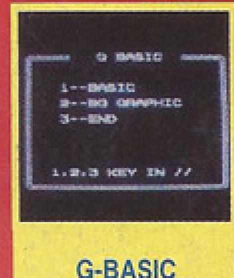

MESSAGE BOARD


TYPING PRACTICE


CALENDAR



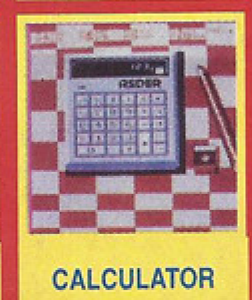

PORTER

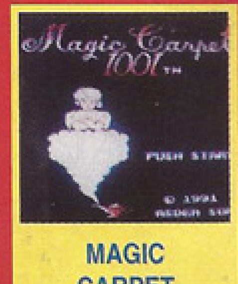
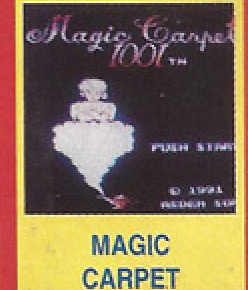


G-BASIC



F-BASIC

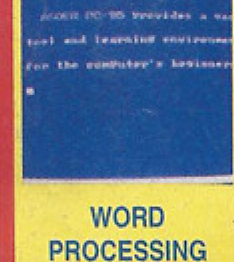

CALCULATOR

MAGIC CARPET

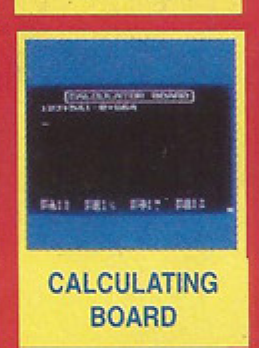


BALLOON MONSTER

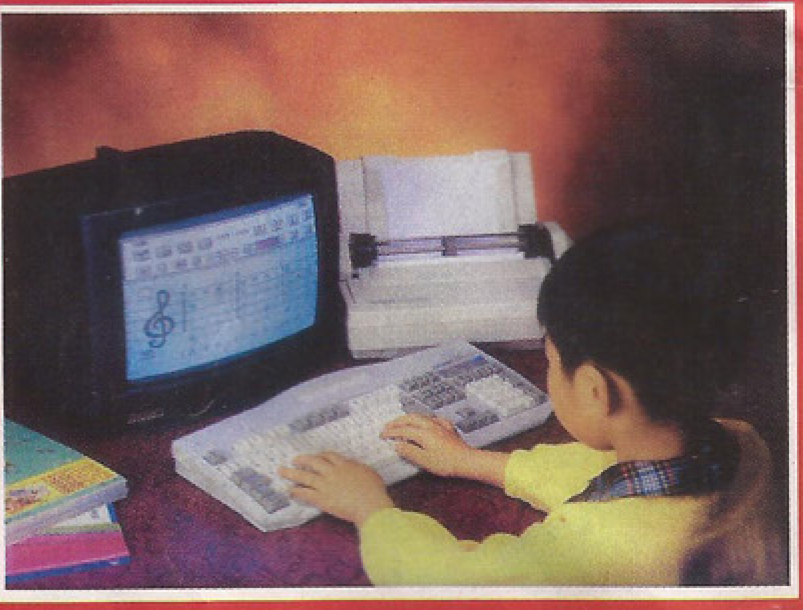

WORD PROCESSING


MUSIC BOARD


MUSIC APRECIATION



CALCULATING BOARD



EL MUNDO DEL JUGUETE: SUCURSALES

1) Florida 648	Cap. Fed.	Tel:322-1844
2) Las Heras 2299	Cap. Fed.	Tel:803-4785
3) Córdoba 2590	Cap. Fed.	Tel:963-5371
4) Córdoba 1102	Cap. Fed.	Tel:373-0578
5) Rivadavia 7102	Cap. Fed.	Tel:611-2987
6) Unicenter Shopping	Local 2180	Tel:733-1111
7) Spinetto Shopping	Local 206	Tel:954-3494
8) Santa Fe 2048	Cap. Fed.	Tel:823-7227
9) Cabildo 2331	Cap. Fed.	Tel:788-1865
10) Córdoba 502	Cap. Fed.	Tel:311-2275
11) Parque Brown	Local 1089	Tel:638-4623
12) Alto Palermo	Local 78	Tel:823-7544
13) San Lorenzo 3773	Cap. Fed.	Tel:849-0124
14) Nine Shopping	Local 15	Tel:(037) 37-1000
15) Solar de la Abadía	Local 21	Tel:778-5091
16) Del Parque Shopping	Local 22	Tel:505-8028
17) Alto Avellaneda	Local 19	Tel:205-7115
18) Boulevard Shopping	Local 118	Tel:239-1118
19) Cabildo 2037	Cap. Fed.	Tel:784-2169
20) Lomas Center	Local 1092	Tel:231-1857

APIOVERDE S. R. L.: Sucursales:

1) Avenida Santa Fe 2239	Tel:822-5899
2) Avenida Cabildo 1972	Tel:788-3604
3) Avenida Federico Lacroze 2434	Tel:775-3782

JUGUETERIA SANTIAGO:
Dirección: Avenida Rivadavia 4324
Teléfono:981-0267/7928

ARROMANIA S. R. L.:
Dirección: Florida 486
Teléfono:322-2954

MUNDO DE ENSUEÑO S.A.
Dirección: Florida 474
Teléfono:807-3494

COTILLON REX:
Dirección: San Martín 519 (Comodoro Rivadavia)
Teléfono: (097) 46-3578

CABREJAS S. A.
Dirección: Belgrano 3683 (Mar del Plata)
Teléfono: (023) 94-4183

JUGUETERÍA Y LIBRERÍA: EL DUENDE
Dirección: Avenida Roca 1252 (Río Gallegos)
Teléfono: (0966) 33-849

ACUARELA:
Dirección: Boedo 209 - Lomas de Zamora
Teléfono:202-0523

CLAVEL:
Dirección: Avenida Maipú 127 - Banfield
Teléfono:242-1131

CASA CLAVEL:
Dirección: Ituzaingo 1127 - Lanús Este
Teléfono:240-8119

MI CLAVEL
Dirección: Galicia 211 - Avellaneda
Teléfono:208-7808

AUTOSERVICIO DEL JUGUETE:
Dirección: Felipe Vallese 3663
Teléfono:671-3129 672-8891

EL PAIS DE LAS MARAVILLAS : SUCURSALES:
Casa Central: Av. Rivadavia 6852 - Cap. - Tel: 612-2055

1) Paseo Alcorta	Local 1001	Tel:806-5815
2) Unicenter	Local 1149	Tel:793-3576
3) Soleil Factory	Local 205	Tel:765-0893
4) Alto Palermo	Loc. 310/13	Tel:824-5683
5) Av. Rivadavia	Cap. Fed.	Tel:903-6986
6) Estación San Isidro	Loc. 603/5	Tel:732-6077
7) Estación Libertador	Loc. 319/21	Tel:732-6076
8) Alto Avellaneda	Loc. 167/68	Tel:205-7119
9) Patio Bullrich	Loc. 227/28	Tel:815-1150

JUGUETERIAS EL DUENDE AZUL

1) CALLAO 1326	Cap. Fed.	Tel:812-9113
2) Juramento 2077	Cap. Fed.	Tel:788-0582
3) Florida 625	Cap. Fed.	Tel:314-5236
4) Santa Fe 1499	Cap. Fed	Tel:811-7474
5) Galerías Pacífico (Local 250)	Cap. Fed.	Tel:319-5250

REPRESENTANTE EN LA ARGENTINA: PARA JUGUETERIAS:



GÉNESYS S. A.
Av. Crámer 1941 PB "A" (1428)
Cap. Fed. / Tel/Fax: 784-3013

ASDER® PC-95



Representante del Mercosur,
M.S. TRADE & COMMERCE
Hipólito Yrigoyen 680 1º piso "B",
Capital Federal
Tel.: 343-3192, 331-6939
Fax: 541-343-3192

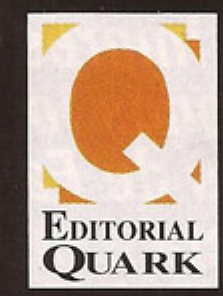
Tenga la posibilidad de ingresar al mundo de la computación junto a sus hijos a través de este producto de excelente prestación y bajo costo. Consígalo en su Juguetería preferida!!

ACTION GAMES

AÑO 5 - Nº 55 - DICIEMBRE ENERO 1996 1997

Director
Daniel Trejo

Producción
Pablo M. Dodero



Av. Rivadavia 2421 - 3° - Of. 5
1034 - Buenos Aires - Argentina
Tel./Fax: 953-3861 / 951-5531

Editorial Quark es una empresa del Grupo Editorial Betanel

Presidente
Elio Somaschini

Distribución
Capital
Distribuidora Cancellaro S.R.L.
Virrey del Pino 2639 - Capital

Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Vélez Sarsfield 1950 - Capital

Uruguay
A La Vista S. A.
Joaquín Suarez 3093 - Mtevideo. - R.O.U.

Diagramación:
José F. Caballero - Prod. Publicitarias
Viamonte 2031 - 6° A - Capital

Fotocromía
Mac Time
Av. Scalabrini Ortiz 636 - Capital

Proyección
Av. Rivadavia 2134 - 5° G - Capital

Impresión
Editorial Antártica S.A.C.I.F.E.
Pilar - Bs. As.

ACTION GAMES es una publicación mensual de Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.

SUMARIO

SHOTS

MEGA

SNES

PC

ARCADES

SATURN

EL CLUB ACTION GAMES TE COMUNICA:

Enterate que, como socio, participás de muchos sorteos especiales y las diferentes promociones que nuestros anunciantes realizan para todos los miembros del Club. Por $60 los adherentes del Club recibirán en su domicilio, avances de las próximas ediciones de Action Games (en blanco y negro), información adicional sobre trucos, lanzamientos especiales y respuestas a consultas, las cuales podés hacer por este medio o via fax al teléfono 953-3861. Recordá que el valor de la adhesión tiene por objeto cubrir los gastos del correo por envío certificado que este material adicional ocasiona. Esta es una promoción especial sin cargo para todos los socios activos que soliciten el material en las oficinas de Editorial Quark, de lunes a viernes en el horario de 15:00 a 17:00 hs.

Si te adherís, recibirás estos envíos mensualmente durante doce meses.

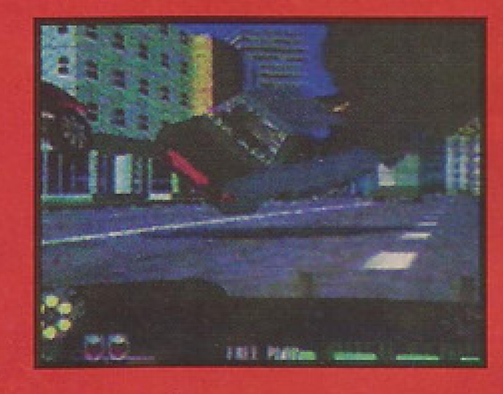
No olvides que todas las dudas, sugerencias y consultas que tengas, las podés efectuar por carta o fax a:

Club Action Games - Rivadavia 2421 3º piso - Oficina 5 - (1034) Capital

Los nuevos juegos presentados en la Expo E3 de Los Angeles.



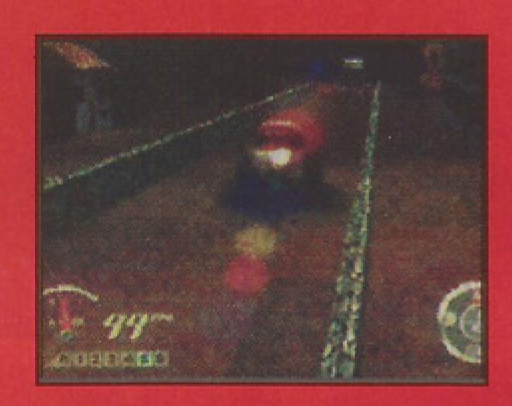
LO QUE VIENE LO QUE VIENE LO QUE VIENE



VIRTUA COP 2

Saturn/Sega
Desarrollo: Sega
Publicación: Sega
Presentación: Fines 1996

Cuando uno pensaba que habían disminuido los tiroteos, Virtua Cop 2 convierte las calles en una batalla sin cuartel. Esta vez estás más calzado que nunca, gracias a un arsenal de nuevas armas. También tenés fondos nuevos, un nuevo compañero (Janet Marshall), y más pistoleros que las tres "Duro de Matar" juntas.
Cop 2 no parece ser simplemente otro game de tiro: tenés persecuciones a toda velocidad, un tiroteo en un subterráneo, y mucho más. A juzgar por la versión que vimos, la acción de este Cop es mucho más rápida que la del original, y la jugabilidad parece más copada. Aunque no es común con las segundas partes, VC 2 podría reventar a toda la competencia.



MONSTER TRUCK RALLY

PlayStation/Sony
Desarrollo: Psygnosis
Publicación: Psygnosis
Presentación: Fines 1996

Para los amantes del off-road, diversión asegurada a bordo de los camionazos más grandes que hayan aparecido en un game. Una carrera poco ortodoxa, que te permite conducir por ambientes totalmente texturados y tridimensionales, haciendo tu propio camino...incluso por encima de unos cuantos autos más chicos, que por supuesto quedan despachurrados. También podés elegir buggies areneros para recorrer los abundantes terrenos difíciles.



SONIC X-TREME

Saturn/Sega
Desarrollo: Sega
Publicación: Sega
Presentación: Octubre/Noviembre 1996

Sonic el erizo supersónico debuta en Saturno pasando a la tridimensionalidad. Sonic avanza a mil por hora en 360 grados mientras lo guiás en carreras y saltos increíbles. X-Treme en realidad pone en marcha dos videoprocesadores Saturno para que Sonic haga lo que hace.
Ha vuelto el Dr. Robotnik para robar los seis Anillos Mágicos del Orden. Los fanas de Sonic también se van a poner contentos al reencontrarse con el movimiento SpinDash.
Pero Sonic tiene trucos nuevos en sus mangas de 32 bits, como el SpinSlash y el Sonic Streak. ¡Un título imperdible!

THE BEST OF 1 ACTION GAMES

NBA JAM / Arena		
Deporte	16 Mega	1 a 4 jugadores

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

NBA JAM

¡Qué fiesta! El cartucho de deportes más loco y divertido del año acaba de llegar al Mega. Y Arena no nos falló. El game de Mega es tan bueno como el de Super NES. Y un poquito más difícil también... Es verdad que los gráficos de la versión para SNES son más lindos, pero las voces digitalizadas del Mega son más realistas. La respuesta es casi perfecta en los dos cartuchos. Resultado: NBA Jam es diversión garantizada para las dos consolas.

Acrobacias en la Cancha

Lo más divertido de NBA Jam es que trajo el show de los astros del básquetbol profesional norteamericano a los games. Todas las jugadas maravillosas de campeones como Pippen, Barkley y Divac están en el cartucho. Algunas jugadas parecen escenas de una película. Pero nadie es tan mágico como para saltar unos cinco metros antes de meter la pelota con precisión. No hay duda de que los chabones son verdaderos artistas. Pero, Arena se mandó una exageración de aquéllas. No hay drama ...a todos nos gustó.

El mayor encanto de NBA Jam es exactamente eso: el factor absurdo. Nadie se preocupará mucho por ir a las canchas y repetir los malabarismos del cartucho. Entonces, a no criticar. Colocá el game en el Mega y enterate. No hay grandes trucos o consejos para salir bien en los partidos. Sólo tenés que apretar el turbo y, sin temor, mandarte encestadas dignas de los Harlem Globe Trotters...

NO EXISTE UNA FORMULA PARA HACER GRANDES JUGADAS. ¡EL TRUCO ES APRETAR EL TURBO Y TIRAR AL CANASTO!

DEDO EN EL TURBO

La mecánica de NBA Jam es sencilla. Son solamente tres botones: turbo, pase y lanzamiento. Todas las jugadas salen de la combinación de estos botones. Para conseguir realizar jugadas alucinantes, la solución es no quitar el dedo del turbo. Dependiendo de la calidad del jugador, del nivel de tu marcador de turno y de la posición de la cancha en la que vos te encontrás, el resultado práctico de la jugada será diferente.

Dicho en otras palabras: un maestro de las embocadas con el turbo en el máximo tiene todo para saltar unos cuatro o cinco metros, hacer una buena embocada y, de regalo, también corre el riesgo de romper la tabla. Entonces, dale al turbo todo el tiempo.

ESTO ES INCREIBLE

Fijate en algunas de las jugadas que se desarrollan en NBA Jam. Mostrá que sos un campeón y tratá de repetir las locuras de las fotos de abajo.

















THE BEST OF 1 ACTION GAMES

Preparate para pasar algunas de las horas más divertidas de tu vida. Llegó la versión para SNES del arcade NBA Jam ...¡y es una masa! Un cartucho divertido y fácil de jugar. El esquema del game es simple y directo. Dos parejas disputan un partido lleno de jugadas increíbles, embocadas imposibles, lanzamientos cinematográficos, bloqueos maravillosos y otros absurdos.

NBA Jam no es un juego de Basquet normal.¡Es un verdadero show! Este cartucho va a reventar todo. ¡Buscalo!

NO HAY COMANDOS ESPECIFICOS PARA LAS JUGADAS. CADA CRACK EJECUTA LA EMBOCADA DE UNA FORMA DIFERENTE. CUANTO MEJOR ES EL JUGADOR, MAS ESPECTACULAR ES LA JUGADA.

EL TURBO ES EL GRAN SECRETO DEL GAME. ACCIONALO TODO EL TIEMPO,¿OK?

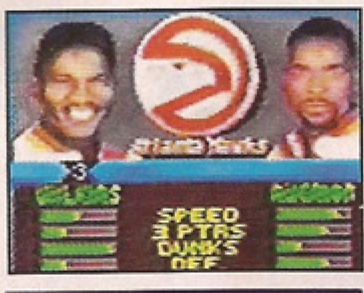
NBA JAM/Acclaim			
Deporte	16 Mega	1 a 4 jugadores	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

Ilustracion electrónica Tadeu C. Pereira/AÇAO GAMES

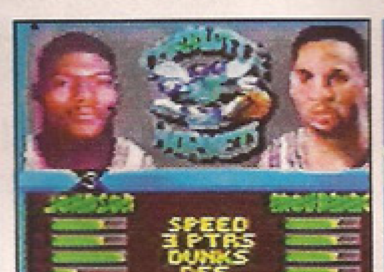
CONOCE A LOS CAMPEONES

Podés elegir entre 27 parejas de los equipos que forman parte de la NBA. El secreto para saber quiénes son los mejores, es observar los marcadores de velocidad, del lanzamiento de tres puntos, de lanzamiento y de defensa. El bardero Charles Barkley, del Phoenix Suns, es insuperable en las embocadas: el pequeño Thomas, de los Detroit Pistons, es el mejor en los triples, y así todos. Pero el mejor de todos es Pippen, ala del Chicago Bulls. Marca, es rápido y emboca y lanza con maestría. ¡Es un CAPO!

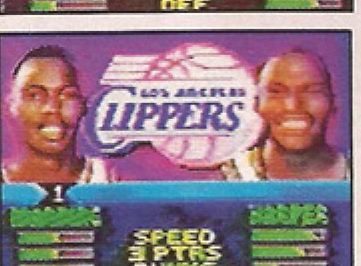
Elegí tu team y antes de apretar Start usá el botón de lanzar para elegir el jugador que vas a manejar. El otro atleta es controlado por la computadora o por un amigo.

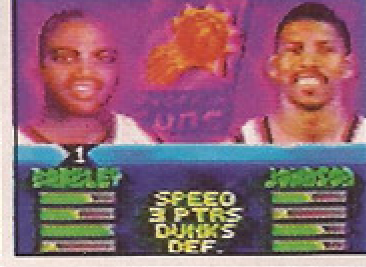


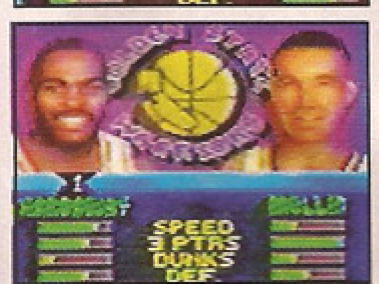


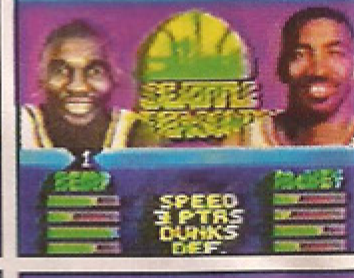


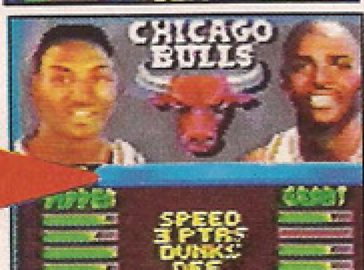




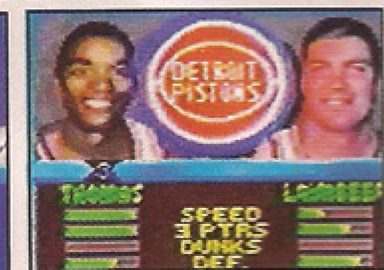


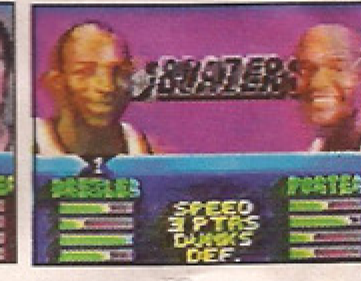










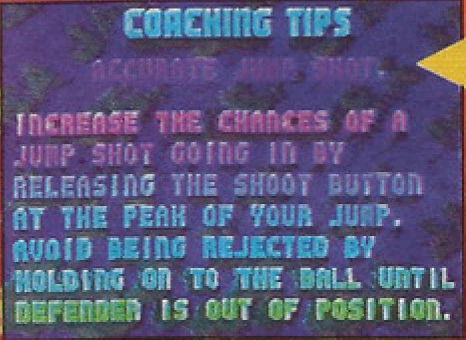




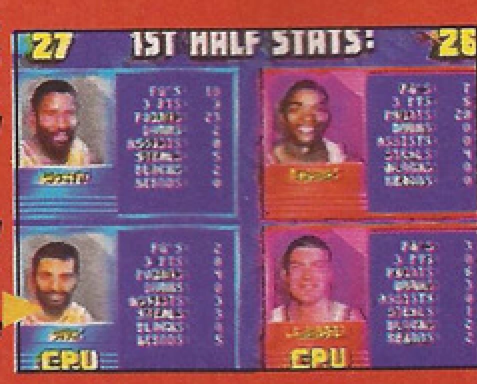
Pantalla de opciones: En el Timer Speed, voz elegís entre partidos cortos o largos. Cuanto menor es la velocidad, mayor la duración de los períodos.



El marcador de turbo está abajo del nombre de cada jugador. Para saber si está funcionando o no, mirale las zapatillas: le cambian de color.



El técnico da indicaciones después de cada período. Por ejemplo: apretá turbo y shoot, todo al mismo tiempo, para saltar más alto y bloquear el lanzamiento del adversario.



Mirá las estadísticas después de cada intervalo y en el final de los partidos. Encestadas de dos y tres puntos, embocadas, asistencias, robadas de pelota, bloqueos y rebotes.

¡MISTERIO!



¿Será que Acclaim colocó un par de mujeres escondidas en el game? Nadie sabe, pero esta rubia que aparece en la presentación es bien real...¿O el Drag Queen también juega?

Malabarismos en la cancha

El basquet profesional norteamericano está a leguas de distancia del "pelota al cesto" o baloncesto practicado en el resto del mundo. El que vio los partidos del Dream Team en la última olimpíada sabe cómo están las cosas. Los tipos se juegan todo. No queda nada por hacer. Los norteamericanos revolucionaron el deporte. Tácticas innovadoras, técnicas preparadas y mucha enseñanza. Las embocadas de Charles Barkley y la magia de Michael Jordan maravillaron al mundo.

La mayor proeza de la NBA Jam es llevar a la pantalla los malabarismos de la Liga Profesional Americana. Embocadas espectaculares, lanzamientos certeros, toques increíbles, está todo en el cartucho. Y no es eso sólo, hacen jugadas totalmente imposibles. Cosas como encestadas desde la zona de tiro libre, impulso sobrenatural, embocadas que desafían la ley de gravedad.

Este es el mayor atractivo del juego. ¿Nunca soñaste con hacer jugadas mágicas o imposibles?

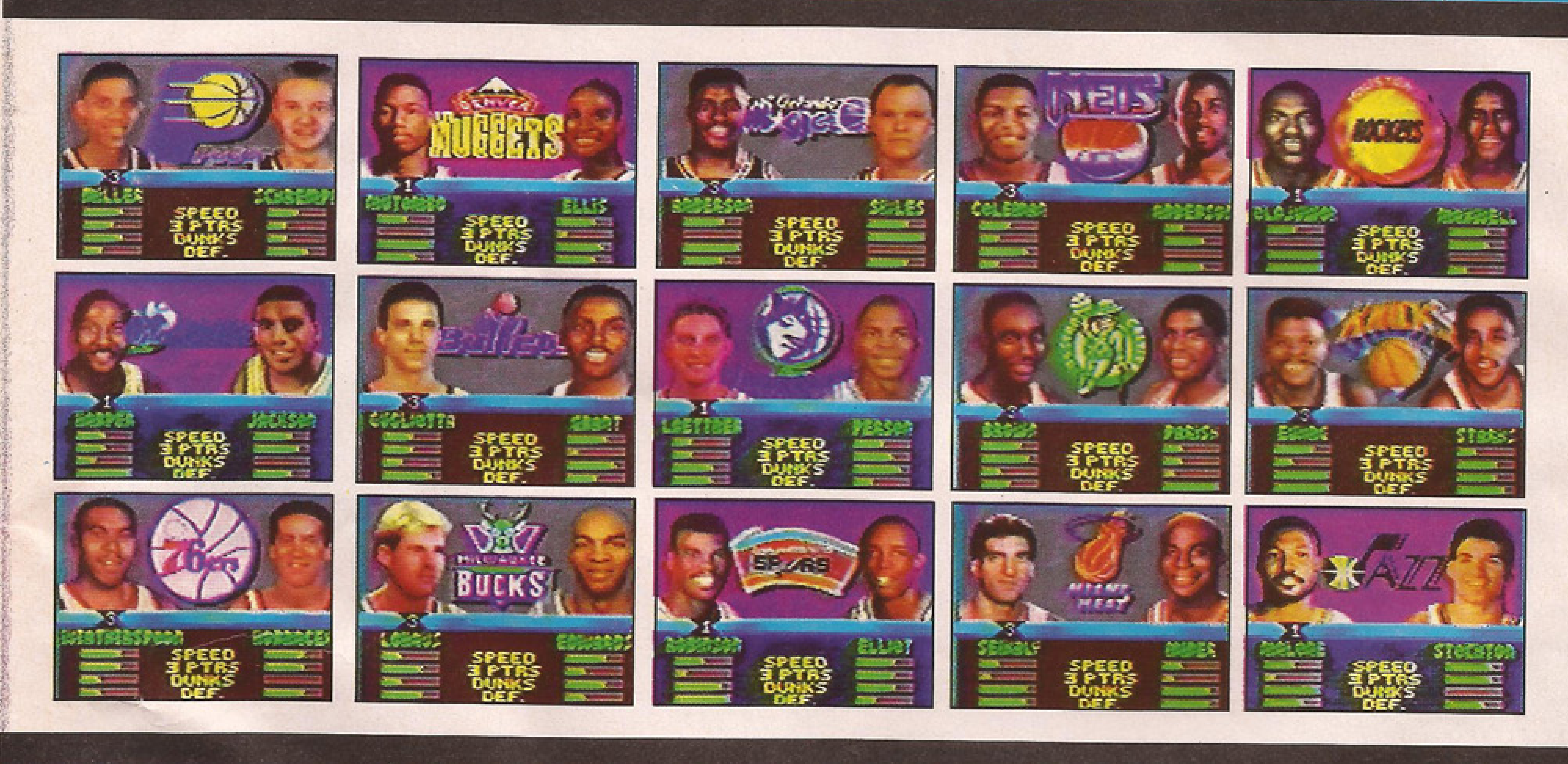
NBA Jam hizo este sueño realidad, hasta para quien no consigue acertar un simple tiro libre.

Juego relajado

NBA Jam es muy fácil de jugar, hasta para quien no sabe nada de basquet. La mecánica es simple, con apenas tres botones: pase, lanzamiento y turbo. El turbo da el toque de fantasía.

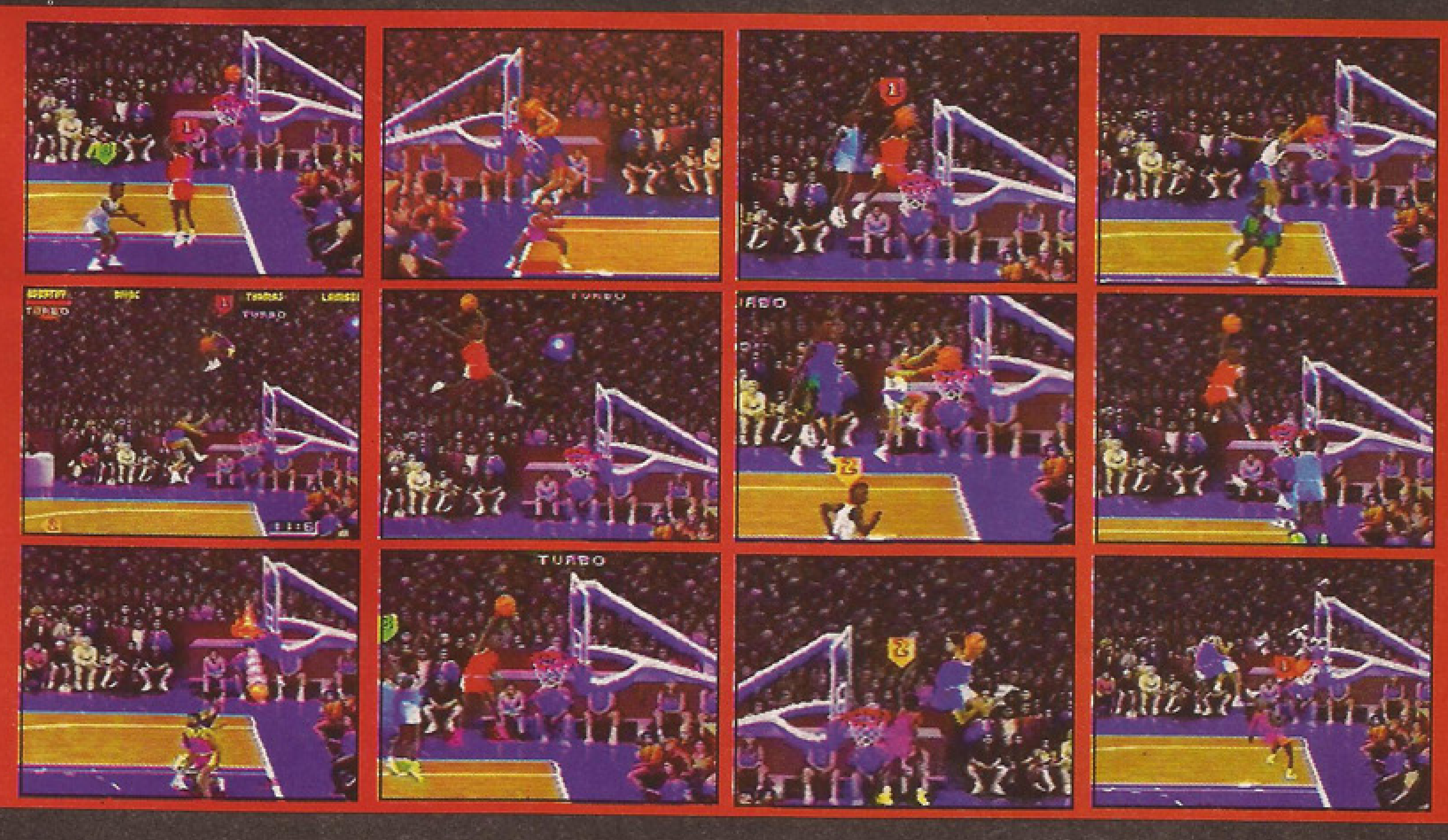
Cuando se acciona, te podés encontrar con varias sorpresas. Desde quemar la red hasta quebrar la tabla, o incluso convertir tiros desde tu propia área de tiro libre. Una locura. Las mejores jugadas comienzan con un turbo. Accionalo siempre que puedas.

Las combinaciones de botones hacen toques, bloqueos y empujones de todo tipo. ¡Vale todo! Llevar la pelota de ataque a defensa, desviar al adversario en el aire, barrer los pies, etc. Este aparente bolonqui, tiene mucho que ver con el espíritu del juego. Jam es eso mismo, un pasatiempo lleno de creatividad e improvisación. El nombre surgió en la movida musical norteamericana. Significa Jazz After Midnight (jazz después de medianoche). Era el momento de relajación de los músicos. Después de tocar en bandas aburridas para tener un poco de guita, los músicos se reunían en algún bar lleno de humo para tocar por puro placer. Este es el verdadero espíritu de jazz de NBA Jam: ¡diversión!



ESCENAS DE CINE

Sentí estas jugadas y juzgá si son cosas de basquet o de la fértil imaginación de los creadores del game. Fuego en la cesta, tabla quebrada, cestas desde el fondo de la cancha, saltos de más de 5 metros de altura y otros absurdos. Como nadie está muy preocupado con el realismo, estas imágenes muestran lo mejor que tiene el game.¡¡¡Puro cine!!!



SHOTS



CASTLE OF THE DAMNED

PlayStation/Sony
Desarrollo: Tecmo Interactive Studios
Publicación: Tecmo
Presentación: Fines de 1996.

Una vuelta de tuerca a la fórmula más común: en este "thriller" de Tecmo tenés que ser el malo de la película y tratar de matar a los buenos. Para esto tenés que absorber las fuerzas vitales de los visitantes del castillo, para así cumplir con un pacto que hiciste con el amo del castillo. Tiene gráficos tridimensionales poligonales, una música escalofriante, y promete ser un game interesante.



KUMITE: THE FIGHTERS' EDGE

PlayStation/Sony
Desarrollo: 47 Tek
Publicación: Konami
Presentación: Fines '96

Kumite es un game de lucha con combatientes de todo el mundo, que brinda movimientos con 360 grados de acción y mapeado texturado. En el curso de la pelea, podés ver los daños que van sufriendo las caras y los cuerpos de los luchadores. Además, éstos tienen la habilidad de hacerse a un lado, y cada movimiento puede ser enganchado con otro para lograr ataques combinados ilimitados.

NANOTEK WARRIOR

Sony/PlayStation
Desarrollo: Tetragon
Publicación: Virgin Interactive Entertainment
Presentación: Fines 1996

Inspirado probablemente en el game clásico Tempest, el game Nanotec Warrior te hace recorrer a mil por hora el interior y exterior de unos tubos, mientras reventás todo lo que se te pone por delante. Cuenta con un scroll suave en medio de ambientes poligonales coloridos, así como una acción rápida llena de saltos y disparos. Si sobrevivís, vas a poder enfrentar unos cuantos bosses impresionantes.



MTV's SLAMSCAPE

PlayStation/Sony
Desarrollo: Viacom New Media
Publicación: Viacom New Media
Presentación: Diciembre

En SlamScape podés atravesar cinco mundos de ensueño (o de pesadilla) al mando de una mezcla de hovercraft y autito chocador. Mientras te movés 360 grados en un ambiente tridimensional, conducís, saltás, disparás y chocás objetos, todo con una visión desde atrás del volante. En el nivel del Carnaval Embrujado, el impresionante control del vehículo y los efectos visuales copadísimos, con una animación de 60 cuadros por segundo, nos hicieron olvidar los efectos de audio de MTV.



JET MOTO

PlayStation/Sony
Desarrollo: Singletrac
Publicación: Sony Computer Entertainment
Presentación: Octubre 1996

Los que desarrollaron Twisted Metal y Warhawk tuvieron una idea piola y novedosa en games de carreras. Jet Moto te permite usar una máquina de aquéllas, mitad jet-ski, mitad moto, que puede correr sobre agua, asfalto, hielo, tierra y mucho más. Enfrentás a 20 oponentes en 12 carreras que cruzan océanos y pantanos para que disfrutés una dosis alucinante de saltos y curvas feroces.

CONSOLAS
ULTRA 64
GENESIS II
16-BIT COMPATIBLES
SUPER NINTENDO
SONY PLAYSTATION
SEGA SATURN
SEGA NOMAD
GAME GEAR
GAME BOY
VIRTUAL BOY
SEGA CDX
SEGA CD
SEGA 32X
3DO

BAZZOKAS
CONTROL 6 JUGADORES
JOYSTICKS PROGRAMABLES
PISTOLAS: S.NINTENDO, SEGA, 3DO Y SATURN
MEMORY CARD P/SATURN Y PLAYSTATION

SATURN
MORTAL KOMBAT III ULTIMATE
F1 CHALLENGE



LOS MEJORES JUEGOS
GOLDEN AXE THE DUEL
VIRTUAL FIGHTER KIDS
THE LEYEND OF OASIS
KING THE SPIRITS
IMPACT RACING
PANZER II
GP 95'
X-MEN
ALIEN TRILOGY
THE NEED FOR SPEED

SEGA Y SUPER NES
MORTAL KOMBAT III ULTIMATE
FUTBOL ARGENTINO
X-MEN 2
SUPER HANG ON
FIFA '96

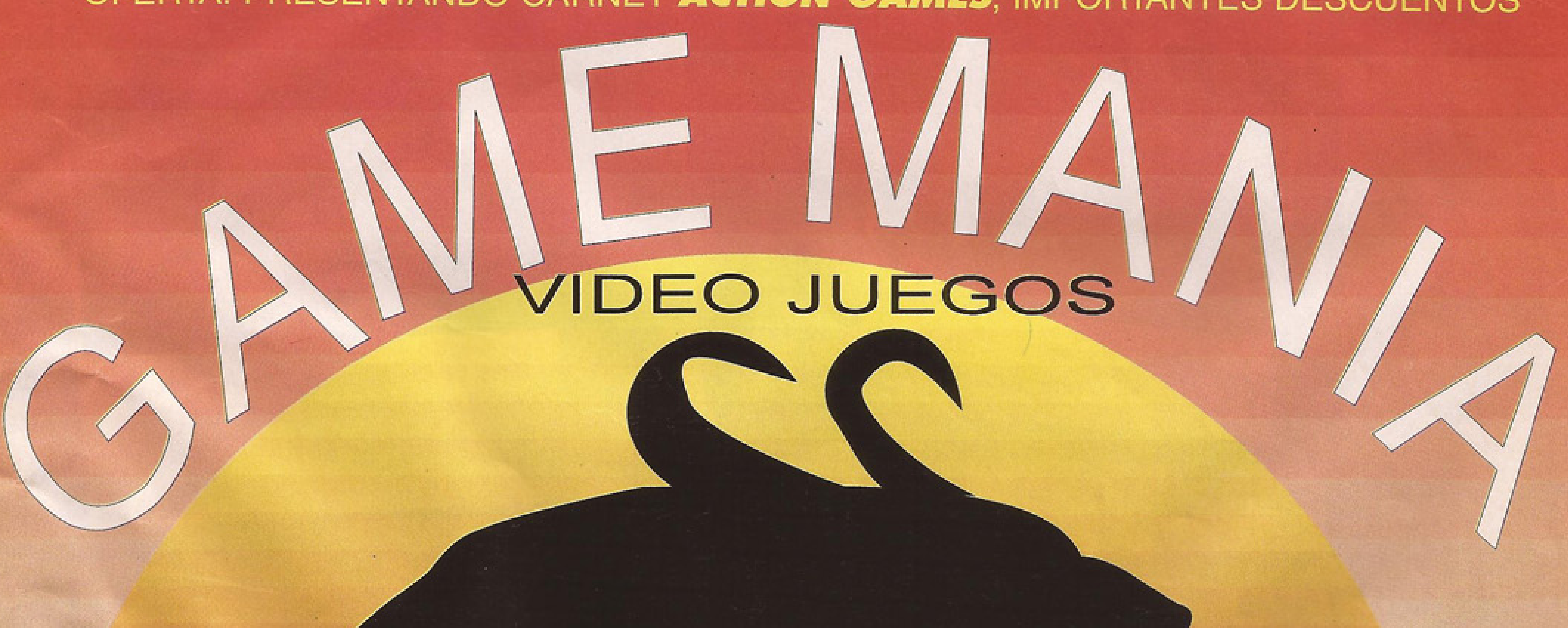
SUPER MARIO KART
TOY STORY
KILLER INSTINCT THE LUXE
DONKEY KONG COUNTRY 2

3DO
WORLD CUP SPECIAL
ALONE IN THE DARK
DEATH KEEP
THE NEED FOR SPEED
PHOENIX 3
LUCINNE'S QUEST
FLYING NIGHTMARES
PRIMAL RAGE

PLAYSTATION
MORTAL KOMBAT TRILOGY
DIE HARD TRILOGY
SUPER CASINO SPECIAL
CRASH BANDICOT
THEME PARK
INCREDIBLE TOONS
HERNIE HOOPERHEAD
INTERNATIONAL MOTO X
SHADOW STRUGGLE
TEKKEN 2
STREET FIGHTER ALPHA
ANDRETTI RACING

VENTA - CANJES - ALQUILERES / CONSOLAS USADAS C/GARANTIA

OFERTA: PRESENTANDO CARNET ***ACTION GAMES***, IMPORTANTES DESCUENTOS



TAMBIEN CD-ROM PARA PC

CABILDO 2800 TEL:781-7611 / 782-3105 (FAX):782-4385

ATENCION VENTAS TELEFONICAS A TODO EL PAIS

PLANES DE PAGO CON TARJETA DE CREDITO HASTA DOCE CUOTAS

E-MAIL: STELOI@OVERNET.COM.AR



TOY STORY
Disney Interactive
Aventura
1 jugador

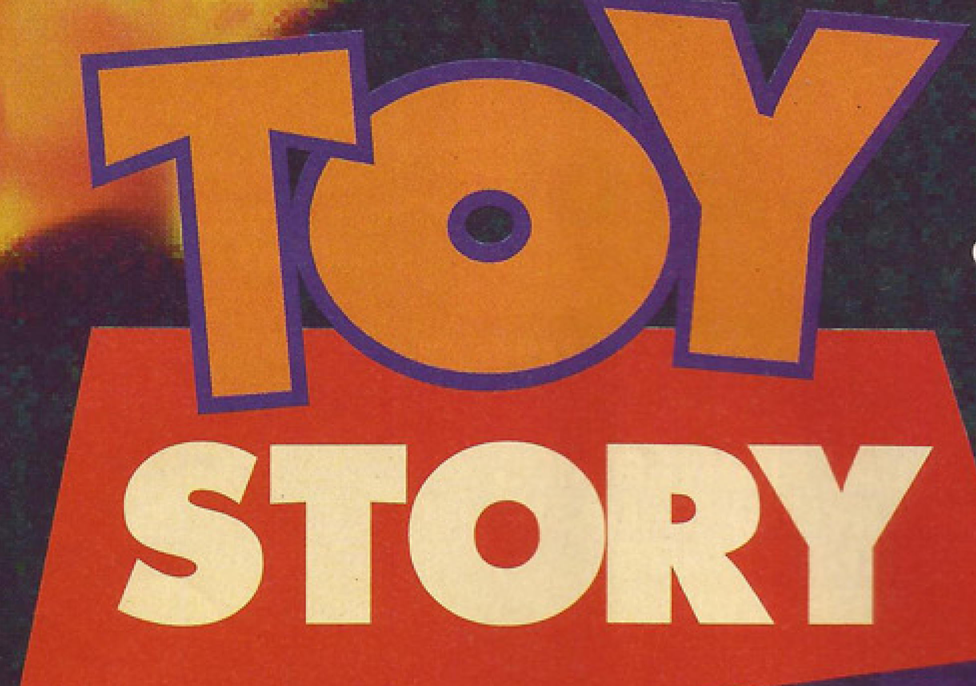
Gráfico	8
Sonido	8
Desafío	8
Diversión	8
Jugabilidad	6
Originalidad	10

El juego recuerda mucho a Clockwork Knight, e incluso en la era de los 32 Bits, los 16 todavía muestran de lo que son capaces.

COMANDOS

A ó C	Saltar
B	Usar el lazo Para el automóvil
A	Acelerar
B ó C	Frenar

★ En Options vos elegís de 3 a 5 vidas y Story Line On o Off (para ver o no la historia).

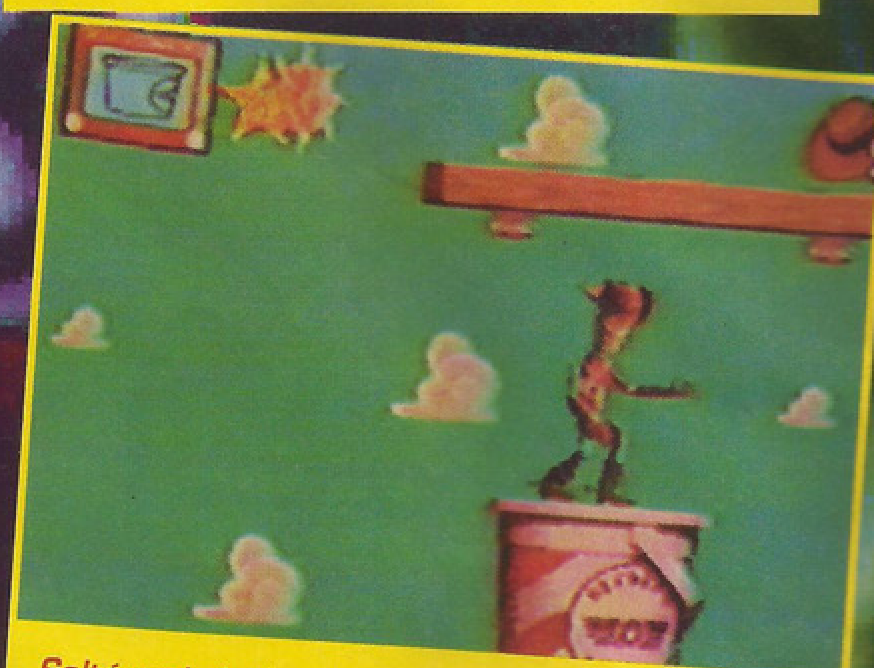


Exito extraordinario en los cines, Toy Story es el primer dibujo animado producido totalmente por computadora, en una empresa conjunta de Disney con Pixar. El dibujo consumió mucho trabajo y tecnologías ya usadas antes en Jurassic Park y otras maravillas. La industria Disney no perdió el tiempo, y presentó también el game.

Andy's Room 1

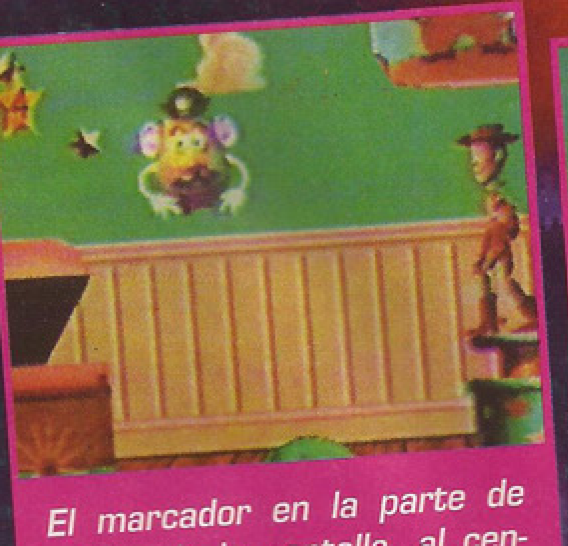
Solamente pasás a la pantalla después de tomar esta radio.

PRIMERA PANTALLA



Saltá en la bola y de ahí hacia el balde de los soldados. Aprovechá el movimiento de la tapa de la estantería y juntar más estrellitas.

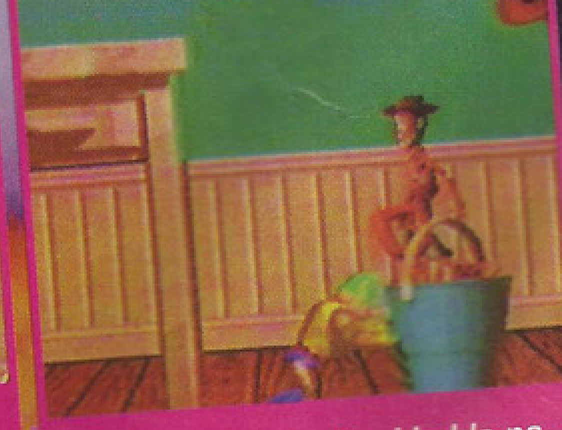
SEGUNDA PANTALLA



El marcador en la parte de arriba de la pantalla, al centro, indica el tiempo que tenés para completar la misión. Tu objetivo es llevar tres juguetes a la caja.



Primero salvá al chancho. Cuando el mismo esté encima de la pelota, saltá en el pino de bolos para que sea lanzado hacia arriba. Después tomá a Dino y al robot.

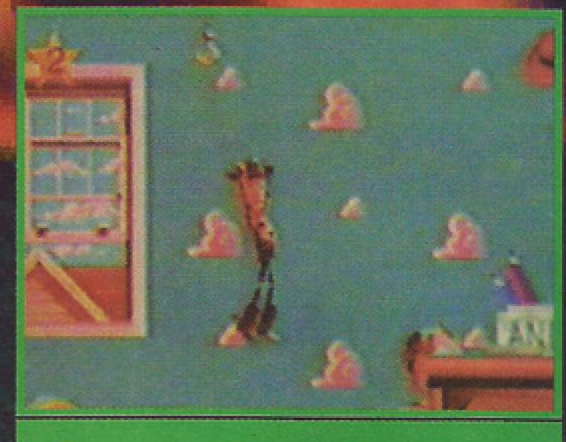


Aquí, Buzz empuja el balde para que vos, subiéndote arriba, podás juntar las estrellas allá arriba.

TERCERA PANTALLA



Buzz te acompaña todo el tiempo y quiere ser tu amigo.



Esta pantalla es solamente un paseo para juntar estrellitas.



Jefe: usá el lazo para darle a los planetas y solamente atacá a Buzz cuando él fuera a disparar el láser tocando su propio brazo.

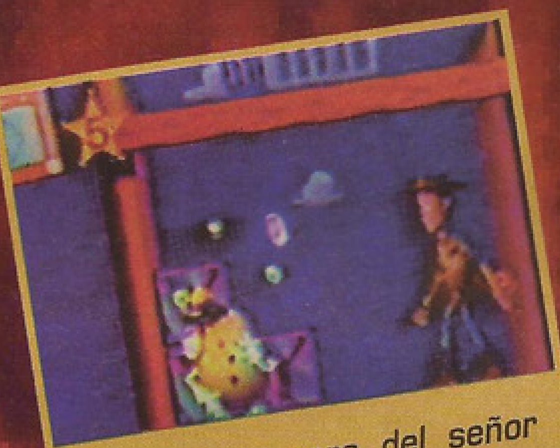
Andy's Room 2

PRIMERA PANTALLA

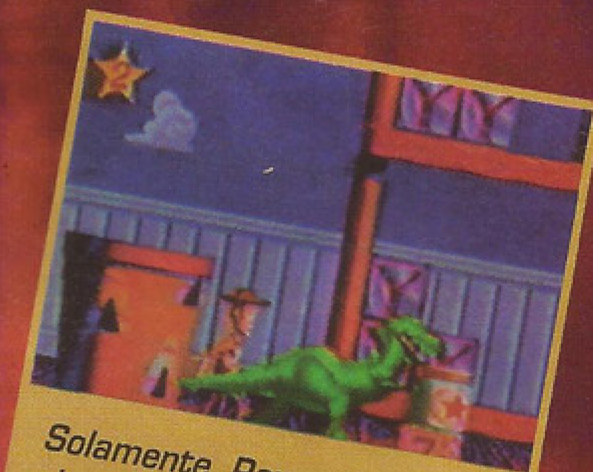


En esta fase Woody arroja a Buzz por la ventana. El vaquero dirige el autito y, al acertarle a Buzz, vos ganás una pila. Solamente pasás a la pantalla después de tomar esta radio.

SEGUNDA PANTALLA



Destapá la cara del señor Batata con tu lazo.



Solamente Rex, el dinosaurio, puede ayudarte. Liberalo abriendo el camino.

TERCERA PANTALLA

Subite a Rex. Apurate, porque Buzz está allá afuera perdido en el mundo cruel.

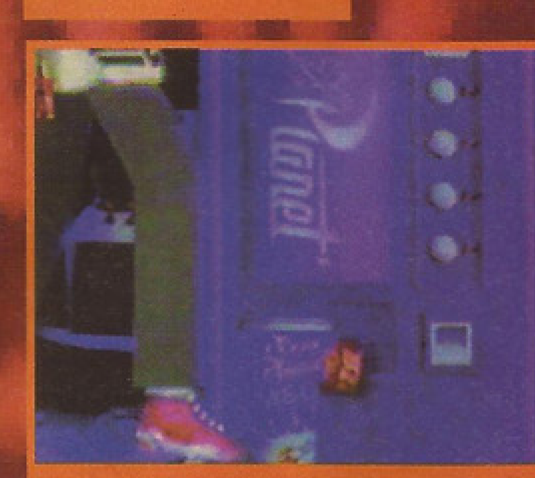


Jefe: en la imaginación de Woody, Buzz continúa siendo un enemigo que quiere acabar con él más de una vez.



Usá el lazo para arrojar el neumático sobre Buzz. Hacé esto cuatro veces hasta derrotarlo.

PLANETA PIZZA



Vos sos el vaso y Buzz el almuerzo. Al avistar al avión, agachate, porque la gente viene pisando. Cuidado con los almuerzos que caen desde arriba. ¡Ay, qué hambre!

Tridimensional

Toy Story está totalmente hecho en gráficos tridimensionales y el resultado impresiona, a pesar de no tener los aspectos visuales increíbles de la serie Donkey Kong, por ejemplo. El SNES tendrá su versión, pero la presentación se atrasó y el cartucho todavía no había salido hasta el cierre de esta edición. La aventura deberá ser la misma. el juego fue creado para gustar a los gamemaníacos más chicos. Son cinco fases con varias pantallas y un objetivo diferente en cada una. La dinámica del game es solamente saltar y juntar muchas estrellas. A pesar de esto, el desafío no es una pavada y quien al principio se sienta muy machito para estas cosas después puede vérselas mal.

Juguete Celoso

El mayor miedo de todo juguete es ser sustituido en el corazón de su dueño cuando se acerca un cumpleaños, porque un cumpleaños significa juguetes nuevos. Woody, el vaquero, era el juguete favorito de Andy, un pibe que está por cumplir seis años. En la fiesta, Andy recibe a Buzz, un astronauta simpático y poderoso. Woody se pone celoso y, sin querer, empuja a Buzz por la ventana del cuarto. Los otros juguetes se enojan y, tratando de remediar la situación, el vaquero parte a salvar al astronauta del mundo hostil. Surgirá una nueva amistad...

ITEMS

Estrella de plata
Puntos para bonus

Estrella dorada
Energía

Sombrero
Vida Extra

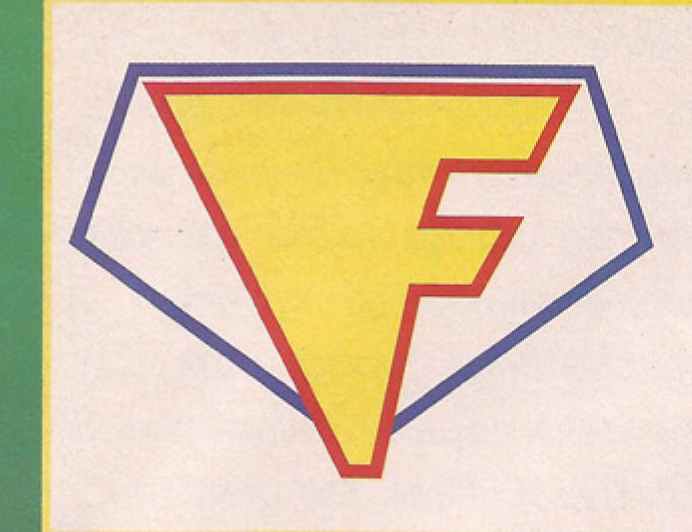
Bandera con sombrero
Marca la pantalla

FASE DE BONUS

Para ganar esta fase, Woody debe juntar 200 estrellas. Si conseguís 300, ganás un Continue.



El juego tiene una mira. Como buen vaquero, tenés que ser rápido con el gatillo.



FANTASTIC GAME

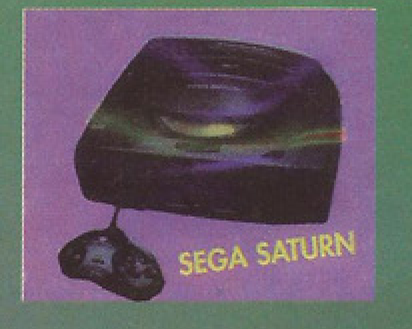
IMPORTADOR DIRECTO

JUGUETERIA - VIDEO JUEGOS
REGALOS - COMICS

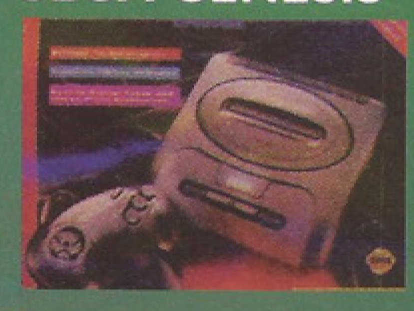
VENTAS POR MAYOR Y MENOR

CABILDO 2526 TEL.: 783-1139 TEL./FAX: 788-9191

SEGA SATURNO



SEGA GENESIS



NINTENDO 64

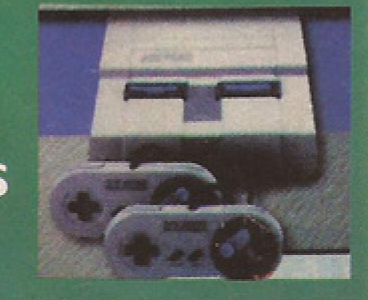




PANASONIC 3DO

SONY PLAYSTATION

SNES



GAME GEAR

ACCESORIOS
CARTUCHOS Y CD'S
PARA TODOS
LOS EQUIPOS

GAME BOY

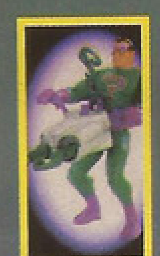
MUÑECOS DE COMICS



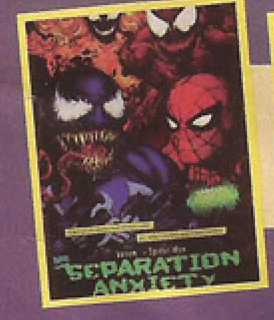


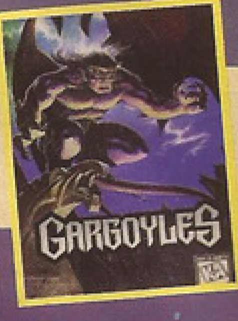


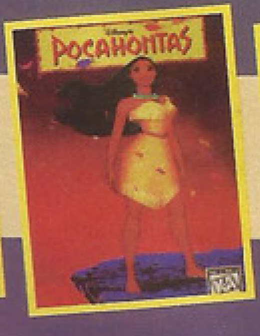


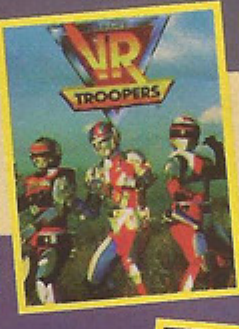


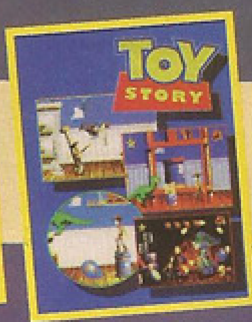


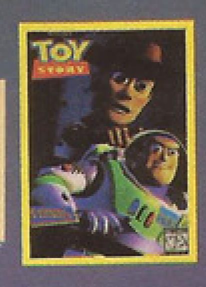








SEGA





SNES



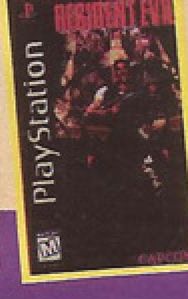
FIFA 96 SOCCER

EA SPORTS

















PLAYSTATION
Y SATURNO



MORTAL KOMBAT 3

Acclaim
Lucha
1 ó 2 jugadores

Gráfico	10
Sonido	10
Desafío	10
Diversión	9
Jugabilidad	10
Originalidad	10

COMANDOS

El joystick es configurable. Estas son las básicas (default):

JOYSTICK DE 6 BOTONES

A	Low Punch (LP)
B	Block (BL)
C	Low Kick (LK)
X	High Punch (HP)
Y	Run (RN)
Z	High Kick (HK)

JOYSTICK DE 3 BOTONES

A	LP y HP
B	BL
C	LK y HK
Start	RN

OTROS COMANDOS

A	Lanzamiento (de cerca)
C	Rodillazo (de cerca)
X	Gancho (agachado)
← + C	Zancadilla
← + Z	Patada giratoria

¡MK3 llegó para las consolas caseras y como todos sabemos está re-copado. En algunos lugares se hizo la presentación conjuntamente con la fecha mundial (13 de octubre, el viernes sangriento). A veces, el cartucho llega hasta unos días antes. El game está copado: la velocidad parece la de Street Fighter, los gráficos y sonidos están excelentes. Y lo que es mejor, en lo esencial está igualito al arcade de la versión 2.0. ¡Una fiesta!

CODIGOS SECRETOS

Si todavía no te enganchaste con los códigos de MK3, entonces llegó el momento. Los códigos secretos de MK3 son secuencias de figuras que vos "digitás" en la pantalla donde aparecen los luchadores seleccionados, la Versus Mode. Los mismos accionan algún truco en la lucha. Por ejemplo: Dark Combat (lucha a oscuras) u otro. Cada código está formado por seis cuadraditos. En cada cuadradito vos seleccionás, como en una ruleta, una entre diez figuras posibles.

¿CÓMO HACER?

Fijate que en la pantalla de Versus Mode, que muestra rápidamente el rostro de los luchadores ya elegidos, aparece una barrita con seis símbolos del Dragón. Pues bien: para los tres primeros cuadraditos la elección de los símbolos se hace a través de botones del 1° player, y para los otros tres son los botones del 2° player. La pantalla Versus Mode dura poquísimo tiempo. Para acelerar el proceso, y memorizar mejor los códigos, hay una maña. Notá que, a cada toque de los botones A, B y C, los símbolos cambian siempre en la misma secuencia. Siendo así, podemos relacionar cada símbolo con un determinado número de toques de botones. ¡Bingo! Fijate en la tabla el número de cada símbolo:

0 toques: Dragón	**1 toque: MK**
2 toques: Yin/Yang	**3 toques: 3**
4 toques: ?	**5 toques: Rayo**
6 toques: Goro	**7 toques: Raiden**
8 toques: Shao Kahn	**9 toques: Calavera**

CODIGOS MORTALES

987 123 - Quita las barras de energía
020 020 - Desactiva la defensa
100 100 - Desactiva las agarradas
769 342 - El vencedor del primer round enfrenta a Noob Saibot
033 564 - El vencedor del primer round enfrenta a Shao Kahn
969 141 - El vencedor del primer round enfrenta a Motaro
205 205 - El vencedor del primer round enfrenta a Smoke
688 422 - Dark Kombat. Los luchadores solamente aparecen cuando aciertan golpes.
985 125 - Psycho Kombat. Oscuro como en "Dark", los jugadores alternan el control de los luchadores.
460 460 - Randper Kombat. Parecido con "Psycho", solamente que no está oscuro
033 000 - El primer jugador comienza con la mitad de la energía
000 033 - El segundo jugador comienza con la mitad de la energía
707 000 - El primer jugador comienza con un cuarto de la energía
000 707 - El segundo jugador comienza con un cuarto de la energía
642 468 - Entrás en un partido de Space Invaders
466 466 - No gastás la barra de Run

UN TRUCO MÁS...

Hasta aquí vos ya pescaste que para colocar el símbolo de Yin Yang, por ejemplo, basta dar dos toques en el botón del cuadrado correspondiente. Pero no es necesario dar 9 toques para poner la calavera, ni 8 para Shao Kahn. Si querés ser más rápido, sujetá el Direccional hacia ar y la secuencia pasa en sentido contrario. O sea, ↑ + 1 toque = a Calavera, ↑ + 2 toques = a Shao Kahn, etc. ¿Entendiste? Sos un bocho...

¡VISUAL Y GRAFICOS, DIEZ PUNTOS!

Normalmente, los games de arcade pierden mucha definición en las consolas de 16 bits. ¡Sorpresa! Los gráficos de MK3 están tan bonitos en el Mega que no te das cuenta que hay menos puntos y colores que en el arcade. ¡Re-bueno! En cuanto al sonido, parece que se acabaron los dramas. Hasta las voces están buenas y los graves están limpios. Cool!

MEGA X SNES

Si estás triste porque todavía no viste la viñeta del SNES en este artículo ...take it easy! Como el joystick es configurable, vos colocás los golpes en el botón que quieras y jugás usando este artículo como guía. ¿Podrán haber diferencias! Sí, es posible, pero como el game da hasta la opción de poner o quitar la sangre, la posibilidad es muy pequeña. En todo caso, a esta altura los fans del SNES ya pusieron los garfios en el game y está investigando. Quedate tranquilo: si hay diferencias importantes, te las vamos a dar.

MODOS DE LUCHA

Igualito al arcade. Son tres modos y lo que cambia es la cantidad de luchas. En el Novice son 8 luchas, en el Warrior aparecen 10 y en el Master enfrentás 12 luchas. Solamente si terminás en el Master podés ver el verdadero final del juego. Los jefazos del game son Shao Kahn y Motaro y ya hay Kódigos Mortales para luchar contra ellos, en este mismo articulo. Pero todavía no apareció un Kódigo para luchar "con" ellos.

★ ¡Diez puntos! ¡Diez felicitado! Excepto por los gráficos ligeramente inferiores, el game quedó tan igualito al Arcade que tenés que experimentar todos los trucos conocidos.

★ Podés luchar con o sin sangre y efectos sonoros. Son cuatro niveles de dificultad para elegir.

GOLPES ESPECIALES

Casi todo funciona como en el Arcade. No hay cambios en las reglas para usar Fatalities, Babalities y Friendships, y el Mercy continúa siendo necesario para aplicar un Animality al final de la lucha. Solamente los fatales de los escenarios especiales ahora exigen comandos nuevos.

Fatalities - Son igualitos a los del arcade, salvo por el detalle de que vos podés sacar la sangre, si querés. Son dos fatalities por personaje y hay para todos los gustos. Probamos todos los fatales que conocemos y varios no funcionaron en esta versión del Mega. ¡Paciencia! Con el tiempo vamos a descubrir lo que ocurrió.
Como en el arcade, vos solamente podés dar el Fatal en el round decisivo, o sea, en el 2°, 3° ó 4°. La mayoría de los fatales son despiadados: arrasa o hace pedacitos al adversario.

Mercies - La misma maña del arcade. Al derrotar al enemigo en el round decisivo, en lugar de liquidarlo, usá el Mercy (o sea, tenele lástima). En la secuencia de lucha, si lo derrotás, podrás usar el Animality. ¿Lindo, no?

Animalities - Vos las usás del mismo modo que en el arcade. Después de un Mercy. Si no has hecho Mercy antes, no hay nada que hacer.

ESCENARIOS FATALES

Aquí aparece una de las grandes diferencias de la versión en cartucho. Los escenarios fatales son los mismos de la versión arcade: The Pit III, The Bell Tower (Torre de la Campana), y The Subway (Subterráneo). En estos tres escenarios, cada uno de los luchadores ejecuta un Fatal específico. Los golpes son iguales a los del arcade, pero los comandos cambian. En el arcade, bastaba hacer → → → + Run. Ahora, cada personaje exige su propio comando. Fijate en los Stage Fatalities de cada uno en el bloque de los personajes.

GOLPES ESPECIALES

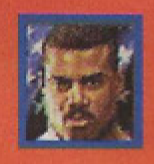


SHANG TSUNG

Two Flaming Skull - ← ← →, HP
Ground Eruptions - → ← ←, LK
Stage Fatality - → → →, HP
Three Flaming Skulls - ← ← → →, HP
Fatality - Sujetá LP, ↓ → → ↓, soltá LP
Flaming Skull - ← ←, HP

TRANSFORMACIONES

Con tantos luchadores en esta versión ...¡hay una bocha de transformaciones para este personaje!
Todas las que descubrimos te las damos a continuación. Usá y abusá:
Sheeva - → ↓ →+ LK
Sindel - ← ↓ ←+ LK
Sub-Zero - → ↓ → + HP
Jax - → → ↓ + LP
Sonya - sujetá ↓ + RUN, LP, BL
Cyrax - BL, BL, BL
Sektor - ↓ → ←+ RUN
Nightwolf - ↑ ↑ ↑
Liu Kang - 360° en el direccional en el sentido horario
Kabal - LP, BL, HK
Stryker - → → → + HK
Kano - → ← → + BL



JAX

Double Arm Cannon - → → ← ←, HP
Dash Punch - → →, HK
Earthquake - tené LK 3 seg. y soltá
Babality - ↓ ↓ ↓, LK
Friendship - LK, LK, RN, RN, LK
Arm Cannon - ← →, HP
Gotcha Grab - → →, LP
Fatality - RN, BL, RN, RN, LK



SONYA

Square Wave Flight - → ← HP
Leg Grab - Sujetá ↓, BL + LP
Energy Rings - ↓ →, LP
Stage Fatality - → → ↓, HP
Bicycle Uppercut Kick - ← ← ↓, HK
Babality - ↓ ↓ ↓ →, LK



NIGHTWOLF

Green Dash - → →, LK
Fatality - ← ← ← ↓, HP
Stage Fatality - RN, RN, BL
Friendship - RN, RN, RN, ↓
Animality (después de hacer el Mercy) - → → ↓ ↓
Bow and Arrow - ↓ ←,LP
Tomahawk - ↓ →, HP



CYRAX

Close Bomb Drop - tené LK, ← ←, HK
Green Net - ← ←, LK
Stage Fatality - RN,BL,RN
Friendship - RN, RN, RN, ↑
Bomb Drop - Sujetá LK, → → HK
Teleport - → ↓, BL



SHEEVA

Fireball - ↓ →, HP
Fatality - → ↓ ↓ →, LP
Skin Peel Fatality - Sujetá HK, → ← → →, soltá HK
Stage Fatality (The Pit) - ↓ → ↓ →, LP



LIU KANG

Fireball - → →, HP
Low Fireball - → →, LP
Flying Kick - → → HK
Fatality - → → ← ←, LK
Fatality 2 - ↑ ↓ ↑ ↑, RN + BL
Babality - ↓ ↓ ↓, HK
Friendship - RN, RN, RN, RN, ↓



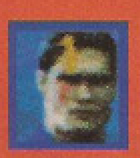
STRYKER

Club Swipe - → ←, LP
Grenade Toss - ↓ ←, LP
Fatality - ↓ → ↓ →, BL
Fatality 2 - → → →, LK
Sliding Club Throw - → →, HK
High Grenade Toss - ↓ ←, HP



KANO

Knife Throw - ↓ ←, HP
Cannonball Roll - tené KL 3seg. y soltá
Knife Uppercut - ↓ →, HP
Fatality - Sujetá LP,→ ↓ ↓ → ahí soltá LP
Friendship - LK, RN, RN, ↓, HK



SUB-ZERO

Freeze Ray - ↓ →, LP
Slide - Sujetá ←, LP+BP+LK
Air Freeze Ray - ↓ →, HP
Ice Clone - → ↓ ←, LP
Fatality - BL, BL, RN, BL, RN
Babality - ↓ ← ←, HK



KABAL

Fatality - RN, BL, BL, BL, HK
Purple Fireball - ← ←, HP
Stage Fatality - BL, BL, HK
Stage Fatality (The Pit) - BL, BL, BL, HK
Babality - RN, RN, LK
Animality (después de hacer el Mercy) - Sujetá HP, → → ↓ →, soltá HP
Blades from Behind - ← ← ←, RN
Tornado Dash - ← →, LK



KUNG LAO

Air Kick - Apretá ↓ + HK arriba
Teleport - ↓ ↑
Whirlwind Spin - → ↓ →, RN
Hat Throw - ← →, LP



SEKTOR

Missile - → →, LP
Stage Fatality - ↓ ↓ ↓, RN
Heat-Seeking Missile - → ↓ ←, HP
Teleport Uppercut - → →,LK



SINDEL

Flight - ← ← →, HK (BL para bajar)
Air Energy Ball - arriba, ← ↓ →, LK
Energy Ball - → →, LP
Stage Fatality - ↓ ↓ ↓ ↓, LP
Friendship - RN, RN, RN, RN, RN, RN, ↓
Paralysis Shriek - → → →, HP
Fatality - RN, RN, BL, RN, BL
Babality - RN, RN, RN, ↑



OUTRUNNERS
Data East
Carrera
16 Mega
1 ó 2 jugadores

Gráfico	8
Sonido	7
Desafío	6
Diversión	9
Jugabilidad	8
Originalidad	3

El esquema Outrun está ya archiconocido. Pero las innovaciones ayudan a mejorar este game.

OUTRUNNERS

ARCADE MODE

En este modo, vas a correr alrededor del planeta. Puede ser jugado por dos personas o contra la computadora. El tiempo es cronometrado y el piloto que está en punta elige el camino con bifurcaciones hacia el este (east) o el oeste (west). En el final de cada nivel aparece un mapita que muestra tu trayecto. Durante la travesía, aparecen animales como camellos y elefantes, y escenarios alucinantes, como un túnel transparente que pasa bajo el mar. ¡Copadísimo!



La línea naranja del mapa muestra tu trayectoria, que puede llevar a cinco puntos diferentes.

Prestá atención al auto de adelante para no errar el camino en las bifurcaciones.



Volcar, aquí, no es nada: el auto queda entero y los accidentados todavía consiguen seguir corriendo.

El gran tema del game es correr con el Virtua Formula. ¡Rápido, estable, copado!

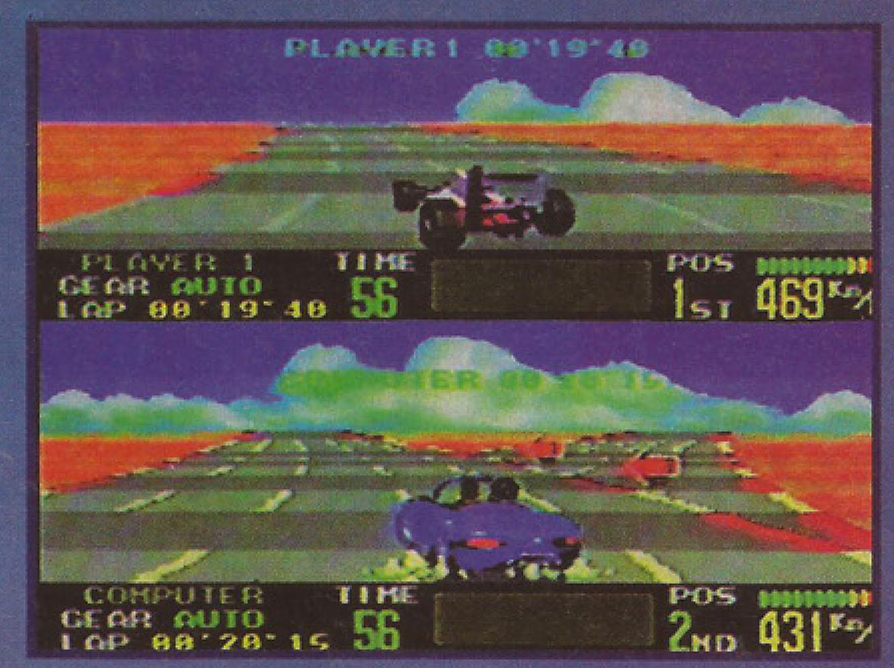
VIRTUA FORMULA

La gran sorpresa del juego aparece en el Original Mode, en que vos corrés contra la computadora. Si conseguís derrotar a los siete competidores, la disputa final es nada menos que con el increíble Virtua Formula. Eso mismo, el gran astro de Virtua Racing. ¿No es genial? Lo más copado es que, mientras vos no desconectás la consola, el autazo permanece. Hasta da para comandarlo en el modo Arcade. Aprovechá, porque es el más veloz de todos.

COMANDOS

A	Cambio de música durante la carrera
B	Acelera
C	Frena

Basta echarle un vistazo y ya te das cuenta de todo lo que hay que ver: Outrunners es mellizo de Outrun. Hasta el nombre es parecido. Tenés razón, la originalidad no es su fuerte. Pero, por lo menos, el game trae algunas innovaciones, como la posibilidad de jugar de a dos y nuevas opciones de autos, entre ellas, la máquina Virtua Formula, de Virtua Racing. Lo demás, es lo que ya conocés: mucha velocidad, banda sonora linda y muy buena onda. El game, al final, acaba valiendo la pena.

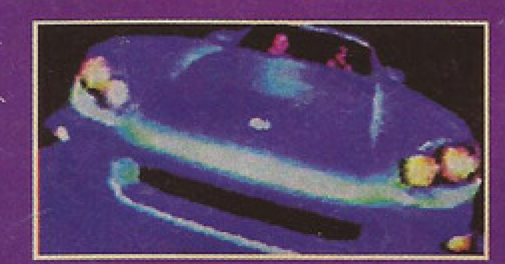


¡El doble de emoción! Llamá a un amigo y jugá con la pantalla dividida. Y mucho cuidado para no estrellarse...

AUTOS

Estos son los fierrazos que están a tu disposición. Observá las características y fijate cuál se adapta mejor a tu estilo. Aprovechá para ratonearte con Virtua Formula.

EASY HANDLING



4,24 m de largo • 1,75 m de ancho • 1,23 m de altura • 5 marchas o automático.

QUICK REACTOR



3,90 m de largo • 1,48 m de ancho • 1,36 m de altura • 4 marchas o automático.

ROAD MONSTER



5,20 m de largo • 2,28 m de ancho • 1,23 m de altura • Caja automática.

MAD POWER



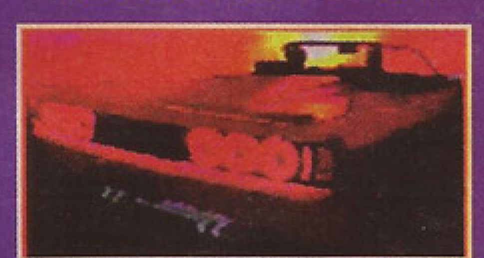
4,46 m de largo • 1,85 m de ancho • 1,10 m de altura • 6 marchas o automático.

SMOOTH OPERATOR



4,33 m de largo • 1,75 m de ancho • 1,22 m de altura • 2 marchas o automático.

SPEED BUSTER



4,48 m de largo • 1,90 m de ancho • 1,16 m de altura • 2 marchas o automático.

BAD BOY



4,18 m de largo • 1,70 m de ancho • 1,23 m de altura • 2 marchas o automático.

WILD CHASER

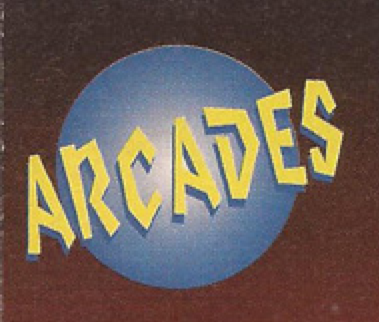


4,10 m de largo • 1,75 m de ancho • 1,27 m de altura • 3 marchas o automático.

VIRTUA FORMULA



4,20 m de largo • 1,93 m de ancho • 0,95 m de altura • 6 marchas o automático.



ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
Williams
Lucha
1 ó 2 jugadores

Gráfico	10
Sonido	10
Desafío	9
Diversión	10
Jugabilidad	9
Originalidad	9

COMANDOS

HP	High Punch (piña alta)
LP	Low Punch (piña baja)
HK	High Kick (patada alta)
LK	Low Kick (patada baja)
BL	Block (defensa)
Run	carrera

★ Versión muy parecida a la anterior, en gráficos, sonidos y desafío. Vale la pena conocerla por los nuevos personajes y misterios.

Ultimate Mortal Kombat 3

Ultimate MK3 llega con toneladas de misterios y un ritmo para enloquecer a los fans de la serie. Probablemente, se trata de la última versión de MK3 ...antes de MK4. Los nuevos escenarios son una masa y los luchadores están re-buenos: están un poco más grandes, ganaron más cuadros de movimiento y están todavía más sanguinarios. El sonido se pasa: ¡la máquina llega a temblar por ese bass booster bestial!

LAS NUEVAS PANTALLAS

Waterfront

Un gran río separa a los luchadores de la ciudad. Las luchas se desarrollan sobre una plataforma.

Scorpion's Lair

El escenario de Scorpion es un infierno de llamas y calaveras. Cuando le acertás un gancho al adversario, la lucha va a "The Cavern", la única fase nueva que permite el Stage Fatality. La pantalla tiene un enigma todavía no descifrado: después de un Stage Fatality, sujetá los dos botones de Run y Shao Kahn dirá "Crispy!" (¡Crocanto!). O después de detonar un gancho, sujetá HP y aparece uno de los dos programadores y dice la misma cosa. Parece una broma: no pasa nada más.

Desert

La pantalla de Jade es un vasto desierto. Fijate en Cyber Cyrax, roto y enterrado en la arena.

Galaxian Game

Es un jueguito tipo Space Invaders, que nació en el MK3. Hay tres maneras de conseguir acceso. La primera es llegar al final del juego y tomar el símbolo en los Treasures of Shao Kahn. La segunda es entrar con el Kombat Kode correcto. Y la tercera es ganar 100 partidos seguidos (parece que estos personajes estaban mamados cuando pensaron esto, ¿no?).

Cavern

Shao Kahn acompaña la lucha desde su trono, adornado por una gigantesca gárgola roja.

Blue Portal

Es en esta fase que están los personajes escondidos. Las luchas se desarrollan en esta plataforma.

KOMBAT KODES

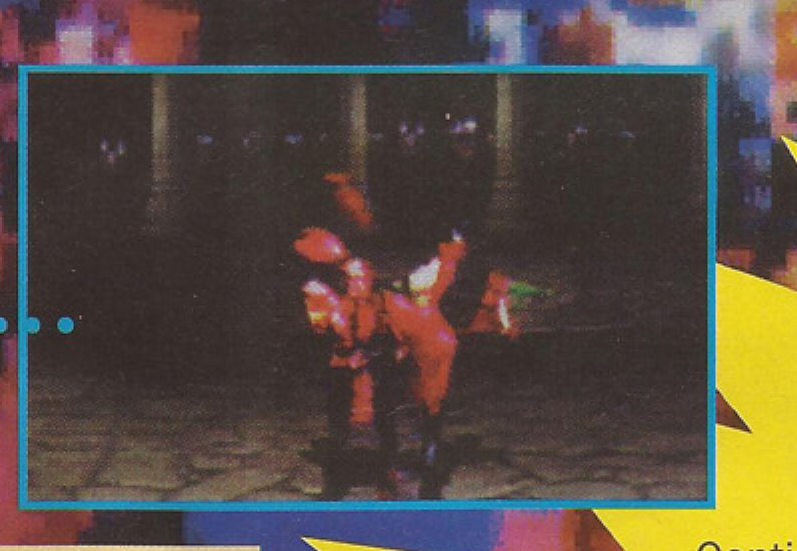
El primer jugador controla los botones LP, BL, LK, y el segundo jugador controla LP, BL, LK. La secuencia de toques en los botones es Dragón=0 toques, MK= 1 toque, Yin Yang=2, "3"= 3, "?" = 4, Rayo= 5, Goro= 6, Raiden= 7, Shao Kahn= 8, Esqueleto= 9

033 000 - Primer jugador con 50% de la energía
000 033 - Segundo jugador con 50% de la energía
707 000 - Primer jugador con 25% de la energía
000 707 - Segundo jugador con 25% de la energía
020 020 - Sin defensa
100 100 - Sin agarrón.
987 123 - Sin barras de energía
033 564 - Vencedor contra Shao Kahn
688 422 - Dark Kombat
460 460 - Randper Kombat
466 466 - Run ilimitado
985 125 - Psycho Kombat
205 205 - Vencedor enfrenta a Smoke
769 342 - Vencedor enfrenta a Noob Saibot
642 468 - Galaxian
969 141 - Vencedor enfrenta a Motaro
010 010 - Throwing Encouraged
330 033 - Kombat Zone - Jade's Desert
666 444 - Kombat Zone - Scorpion's Lair
091 190 - Kombat Zone - Bell Tower
050 050 - Kombat Zone - Noob's Dorfen
933 933 - Kombat Zone - (Classic Sub-Zero)
880 880 - Kombat Zone - The Subway
666 333 - Kombat Zone - The Graveyard
343 343 - Kombat Zone - The Roof
820 028 - Kombat Zone - The Pit III
079 035 - Kombat Zone - The Street
880 022 - Kombat Zone - The Balcony
123 901 - KOmbat Zone - Soul Chamber
600 400 - Kombat Zone - The Temple
077 022 - Kombat Zone - The Bridge
002 003 - Kombat Zone - The Waterfront
004 700 - Kombat Zone - Cavern
300 300 - Silent Kombat
227 227 - Explosive Kombat (solamente para "2 on 2 Endurance")
022 220 - Explosive Kombat sin agarrón (solamente para "2 on 2 Endurance")
788 322 - Fast Uppercut Recovery

ULTIMATE KOMBAT KODES

El Ultimate Kombat Kode es bastante parecido con el Kombat Kode. La diferencia es que trae diez cuadrados, cinco para cada jugador, siempre en los botones HP, LP, BL, LK ,HK. El UKK solamente aparece después del Game Over. Fijate en los códigos para jugar con Mileena, Ermac y Classic Sub-Zero.

Mileena - 22264 22264
Ermac - 12344 44321
Classic - 81835 81835



FINISHING MOVES

Continúan siendo los mismos: Fatalities, y Stage Fatalities, Mercies, Babalities y Friendships. Solamente Scorpion ganó un Stage Fatality para su escenario (Scorpion's Lair). Los demás Stage Fatalities siguen siendo: "The Pit III" (el pozo), "The Subway" (el subterráneo) y "The Shao Kahn Tower" (la torre). Acordate: para detonar un Animality tenés, antes, en el Finishing, que hacer un Mercy, que tiene siempre el mismo comando: sujetá Run, apretá ↓ ↓ y soltá Run. ¡Existen nuevos rumores sobre un nuevo tipo de Fatality, el Brutality! Sin embargo, como nadie lo vio. Ed Boon garantizó que los Brutalities son nuevos tipos de Fatalities en esta versión.

NUEVOS MORPHS DE SHANG TSUNG

Los 14 morphs conocidos siguen valiendo.
Los morphs en Mileena, Ermac y Classic Sub-Zero solamente funcionan si vos los habilitaste con UKK.

Kitana - → ↓ → + Run
Reptile - Run, BL, BL, HK
Jade - ↓ ↓ → + LP
Scorpion - → → ↓ ↓ + BL
Mileena - Run, BL, HK
Ermac - ↓ ↓ ↑
Classic Sub Zero - BL, BL, Run, Run

NOVEDADES

Participan del torneo los 15 luchadores antiguos más 10 personajes nuevos, o sea que suman 25 guerreros. Kitana, Scorpion, Jade, Reptile y Cyber Smoke son los nuevos disponibles en la pantalla de selección.

Mileena, Ermac y Classic Sub-Zero son secretos y están camuflados en los signos de interrogación de la pantalla de elección. Son accionados a través del Ultimate Kombat Kode. Por fin, Noob Saibot, Human Smoke y Rain son los personajes ocultos del juego.

Algunos guerreros antiguos ganaron más golpes especiales y combos inéditos, pero atenti: ciertos combos "infinitos" no funcionan más. Existen rumores de que la versión casera del UMK3 saldrá exclusivamente para el Ultra 64. Ver para creer...

La historia del Ultimate sigue siendo la misma del MK3. Pero ahora, si destruís a Shao Kahn podés ver los finales y además recibís de regalo una buena sorpresa.

Son los "Treasures of Shao Kahn" (Tesoros de Shao Kahn). ¡Preparate!

LOS TESOROS DE SHAO KAHN

Si llegás al final del juego, podrás elegir los tesoros perdidos de Shao Kahn. Son 12, cada uno en una caja. El juego libera solamente los 4 primeros tesoros en el modo Novice, 7 en el Warrior y 11 en los dos Master. Para conseguir los 12 es necesario vencer el campeonato del 8-Man Tournament. Te mostramos en qué lugar está cada tesoro.

1. Dragon - Tournament Outcome - Ves el final del game.

2. MK - GAlaxian - Jugás el minigame de la nave.

3. Yin Yang - Battle/Ermac - Lucha contra Ermac.

4. "3" - Battle/Noob Saibot - Lucha contra Noob Saibot.

5. "?" - Random Selection - Elección al azar del premio.

6. Lightning Bolt - FAtality Demonstration 1 - Muestra el primer Fatality de un luchador antiguo.

7. Goro - Fatality Demonstration 2 - Muestra el segundo Fatality de un luchador antiguo.

8. Raiden - Fatality Demonstration 3 - Muestra un FAtality de un personaje nuevo.

9. Shao Kahn - Noob Saibot/Ermac Endurance - Lucha contra 2 luchadores.

10. Skull - Classic MK2 Endurance. Lucha contra 2 luchadores, el Classic Sub-Zero y Noob Saibot.

11. "?" - Mega Endurance - Lucha contra Noob Saibot, Ermac, Smoke, Classic Sub-Zero y Mileena.

12. "?" - Supreme Demonstration - Muestra el juego entero.

COMBOS

Existen tres tipos de combos en el UMK3.Los del primer tipo son los que solamente utilizan las secuencias de los botones. Los del segundo tipo mezclan golpes normales (ganchos, patadas, etc.) con especiales (movimientos con el direccional). Los del tercer tipo mezclan secuencias de botones con golpes especiales y son llamados combos Initializer. Para que entendás mejor todo este bolonqui vamos a usar a Reptile como ejemplo.

Experimentá con esto. hacé el Initializer de Botón con HP, HP, ↓ + LP. Vas a acertarle al adversario tres veces y el chabón es lanzado hacia arriba. De ahí acertale dos HPs, una voladora lista (Salto + Patada) y un Slide. Ese combo simple garantiza 8 hits con un damage de 40% en el enemigo.

Otro truco copado es usar HP como voladora, aumentando así un hit en el recuento general de aciertos del combo. Fijate ahora en los términos usados en los combos.

Voladora lista - Saltá, ya apretando un botón de patada.

Cross Kick - Voladora que aceirta patadas en las espaldas del enemigo.

100% Hit Combo - Le quita toda la energía del rival y solamente vale contra la computadora.

Vertical Kick/Punch - Saltá recto delante del adversario y, cuando esté bajando, accioná una patada y una piña.



Rain, el más misterioso de los personajes.

KOMBATIENTES SEKRETOS

La pantalla de selección del UMK3 trae tres dragones con luchadores secretos. El de la izquierda esconde al personaje Mileena: la clon de la princesa Kitana vuelve a UMK3 con todos los golpes especiales originales del MK2. El del medio reserva a Ermac. El nombre habría surgido del mensaje ERror MACro del MK1. El luchador es un ninja rojo con el teleport de Scorpion y otras sorpresas. Y el último, de la derecha, revela al Classic Sub-Zero del MK2. A pesar de tener el Ground Freeze, el Classic Sub-Zero es original del MK1. Estos tres luchadores secretos son accionados con el Ultimate Kombat Kode.



ENDURANCE MATCHES

Las antiguas fases del primer Mortal Kombat están de vuelta. Los Endurance Matches son las etapas donde vos enfrentás dos luchadores seguidos, solamente con una barra de energía. Atención: en el segundo Endurance Match del 2° Master, vos luchás contra tres personajes seguidos.

LUCHADORES ESCONDIDOS

Entre los misterios de UMK3, ya encontramos tres luchadores ultrasecretos. El primero es Noob Saibot, el personaje negro. Tiene los golpes de Scorpion y del Sub-Zero original. Podés enfrentarlo en la fase "The Balcony" y si perdés ganás el simpático mensaje "It's official... you suck!". El segundo secreto es Human Smoke. Se sabe poco sobre este ninja, que usa golpes de Scorpion y emite humo del cuerpo como en MK2. El tercer ultrasecreto es totalmente nuevo: Rain es un ninja con ropa color violeta y puede verselo en el demo del juego.

NUEVOS MODOS DE LUCHA

UMK3 trae dos nuevos modos de lucha: el "2 on 2 Endurance" y el "8-Man Tournament Mortal Kombat". El modo "2 on 2 endurance" es igual a la etapa Endurance del MK1: después de derrotar al primer adversario aparece el segundo inmediatamente. El "8-Man Tournament" es la opción más divertida: vos participás de un minicampeonato organizado por la propia máquina, con luchas de solamente un round.

La primera opción, "Mortal Kombat", es el tradicional 1 contra 1, pero trae nuevos desafíos. Fijate:

Novice - Vos enfrentás cinco luchas y además un Endurance antes de Motaro y Shao Kahn.

Warrior - Vos encarás seis luchadores y un Endurance.

(1°) Master - Siete luchas y un Endurance.

(2°) Master - Siete luchadores y dos Endurances.







NUEVOS LUCHADORES



KITANA

Kitana fue acusada de traición por la Corte de Outworld y expulsada después de la muerte de Mileena, su hermana. No satisfecho con eso, Shao Kahn envía un grupo para traer a su hija de vuelta. Pero antes Kitana deberá encontrarse con la recién coronada reina Sindel y contarle a ella su verdadero pasado.

Fan Toss - → →, HP + LP
Fan Lift - ← ← ←, HP
Square Wave Punch - ↓ ←, HP
Fatality 1 - cerca, Run, Run, BL, BL, LK
Fatality 2 - cerca, ← ↓ → →, HK
Animality - un paso, ↓ ↓ ↓, Run
Babality - → → ↓ →, HK
Friendship - ↓ ← → →, LP
Stage Fatality - → ↓ ↓, LK
Combo Initializer 1 - Voladora lista
Combo Initializer 2 - Fan Lift
4-Hit combo - HK, HK, LK, ← + HK
4-Hit combo - HP, HP, L + LP, →+ HP
5-Hit combo- Initializer 2, voladora lista, Fan Throw, Run, HP, voladora lista
5-Hit combo - Initializer 1, Fan Throw, Run, dos HPs, piña en el aire.

REPTILE

Siempre un servidor de confianza de Shao Kahn, fue elegido para ayudar a Jade a traer a Kitana. Al contrario de las órdenes de Jade, él debe impedir que la princesa renegada se encuentre con Sindel, aunque eso cueste la muerte de ella.

Acid Spit - → →, HP
Force Ball Fast - → →, HP + LP
Force Ball Slow - ← ←, HP + LP
Slide - ← + LP + BL + LK
Elbow Dash - ← →, LK
Invisibility - ↑ ↓, HK
Fatality 1 - Saltá y hacé ← → ↓, BL
Fatality 2 - Cerca, → → ↓ ↓, Run
Animality - Cerca, ↓ ↓ ↓ ↑, HK
Babality - → → ← →, LK
Stage Fatality - BL, Run, BL, BL
Combo Initializer 1 - HP, HP, ↓ + LP, Fast Forceball
Combo Initializer 2 - Fast Forceball, Slow Forceball
Combo Initializer 3 - Voladora lista
4-Hit Combo - HP, HP, HK, ← + HK
5-Hit Combo - Initializer 2, HP, voladora lista, Slide
6-Hit Combo - Initializer 3, Fast Forceball, HP, HP, voladora lista, Slide
10-Hit combo - Initializer 1, HP, HP, Elbow Dash, HP, HP, Elbow Dash, ↓ + LP, Uppercut

SCORPION

Cuando Shao Kahn fracasó en el intento de robar las almas que estaban en el infierno de la Tierra, Scorpion escapó. Ahora Scorpion no confía en nadie más. Es un elemento salvaje dentro de las fuerzas terrestres contra el Outworld.

Spear - ← ←, LP
Teleport Punch - ↓ ←, HP
Air Throw - BL en el aire
Fatality 1 - Saltá y hacé ↓ ↓ ↑, HK
Fatality 2 - A dos pasos, → → ↓ ↑, Run
Animality - Cerca, → ↑ ↑, HK
Babality - ↓ ← ← →, HP
Stage Fatality - → ↑ ↑, LP
Combo Initializer 1 - Cross Kick, Teleport Punch, Spear
Combo Initializer 2 - Voladora lista, Spear
4-Hit combo - HP, HP, HK, ← + HK
4-Hit combo - HK, HK, LK, LK
6-Hit combo - Initializer 2, HP, HP, HK, ← + HK
7-Hit combo - Initializer 1, HP, HP, HK, ← + HK

JADE

Cuando la renegada princesa Kitana escapó hacia las regiones salvajes de la Tierra, Jade fue la elegida por Kahn para traerla de vuelta con vida. Jade tendrá que elegir entre su amistad por la princesa o su obligación hacia el Emperador.

Straight Blade Throw - ← → , LP
Straight Blade Returner - ← ← →, LP
Up Blade Throw - ← →, HP
Down Blade Throw - ← →, LK
Flash Kick - ↓ →, LK
Shield - ← →, HK
Fatality 1 - Cerca, Run, Run, Run, BL, Run
Fatality 2 - Cerca, ↑ ↑ ↓ → HP
Friendship - ← ↓ ← ←, HK
Babality - ↓ ↓ → ↓, HK
4-Hit combo - HK, HK, LK, ← + HK
4-Hit combo - HK, HK, ↓ + LK, ↓ + HK
7-Hit combo - HP, HP, ↓ + LP, LK, HK, ← + LK, ← + LK

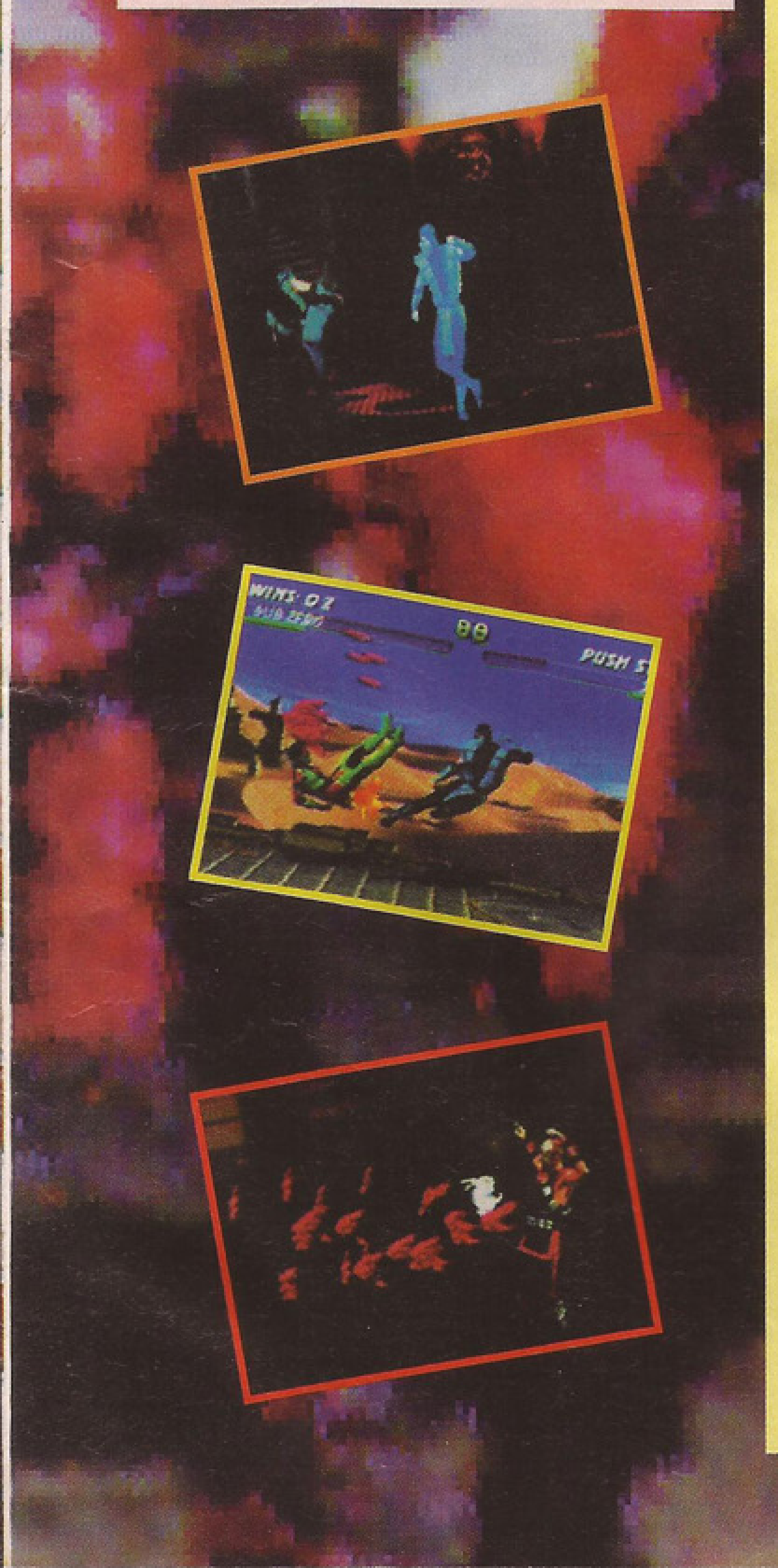
LUCHADORES
NUEVOS

LOS PERSONAJES SEKRETOS

MILEENA

Sai Throw - sujetá HP por tres segundos y soltá. Se puede hacer en el aire.
Teleport Kick - → →, LK
Roll - ← ← ↓, HK
Fatality 1 - cerca, ↓ → ↓ →, LP
Fatality 2 - lejos, ←← ←→, LK
Animality - cerca, → ↓ ↓ →, HK
Babality - ↓ ↓ → →, HP
Friendship - ↓ ↓ ← →, HP
Stage Fatality - ↓ ↓ ↓, LP
Combo Initializer 1 - Roll
5-hit combo - Initializer 1, voladora lista, Roll, Run, HP, Teleport Kick.
6-hit Combo - HP, HP, ← + HK, ← + HK, ↑ + LK, ↓ + HK.





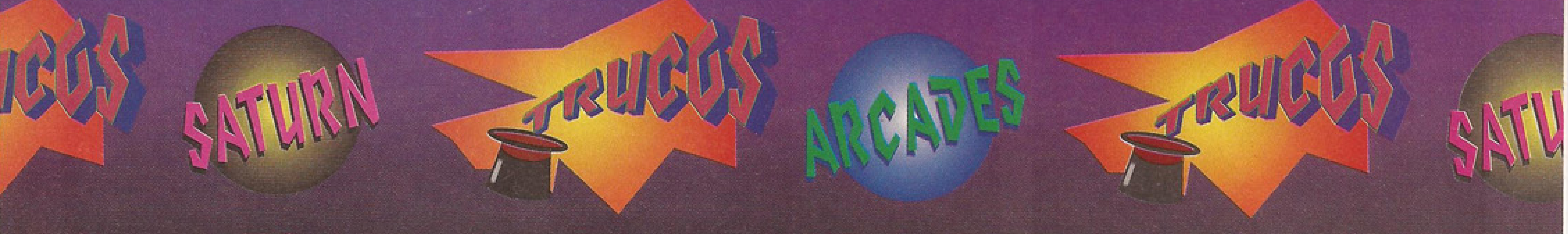
ERMAC

Fireball - ↓ ←, LP
Teleport Punch - ↓ ←, HP puede hacerse en el aire.
Tele Slam - ← ↓ ←, HK
Fatality 1 - Cerca, Run, BL, Run, Run, HK
Fatality 2 - A dos pasos, ↓ ↑ ↓ ↓ ↓, BL
Stage Fatality - Run, Run, Run, Run, LK
Combo Initializer 1 - HK, LP
Combo Initializer 2 - HP, HP, ← + LP, ←, ↓, ← + LP
Combo Initializer 3 - Tele Slam
Combo Initializer 4 - Teleport Punch
5-hit Combo - HP, HP, ← + LP, HK, LK
7-hit Combo - Initializer 1, voladora lista, Teleport Punch, Tele Slam, HP, HP, voladora lista.
7-hit Combo - Initializer 2, Tele Slam, HP, HP, Fireball.
7-hit Combo - Initializer 3, HP, HP, voladora lista, Teleport Punch, Tele Slam, HP, HP, voladora lista.
7-hit Combo - Initializer 4, Tele Slam, HP, voladora lista, Teleport Punch, HP, HP, voladora lista, o Fireball.
100% Hit Combo - Uppercut, Tele Slam, Uppercut, Tele Slam, Uppercut, Tele Slam, Uppercut.

CLASSIC SUB-ZERO

Ice Ball - ↓ →, LP
Ground Freeze - ↓ ←, LK
Slide - ← + LP + BL + LK
Fatality 1 - cerca, ↓ ↓ ↓ →+HP
Stage Fatality - → ↓ → →+HP
Combo Initializer 1 - HP, HP, ↓ + LP, ↓ + HP
Combo Initializer 2 - Ice Ball, voladora lista, Ground Freeze
Combo Initializer 3 - Ice Ball, Vertical Punch
Combo Initializer 4 - Ice Ball, Vertical Kick
5-hit Combo - HP, HP, ← + LK, ← + HK, → + LK
6-hit Combo - Initializer 1, voladora lista, Slide
9-hit Combo - Intializer 2, Vertical Punch, Initializer 1, voladora lista, Slide
7-hit Combo - Initializer 3, Initializer 1, Voladora lista, Slide
7-hit Combo - Initializer 4, Initializer 1, Voladora lista, Slide.





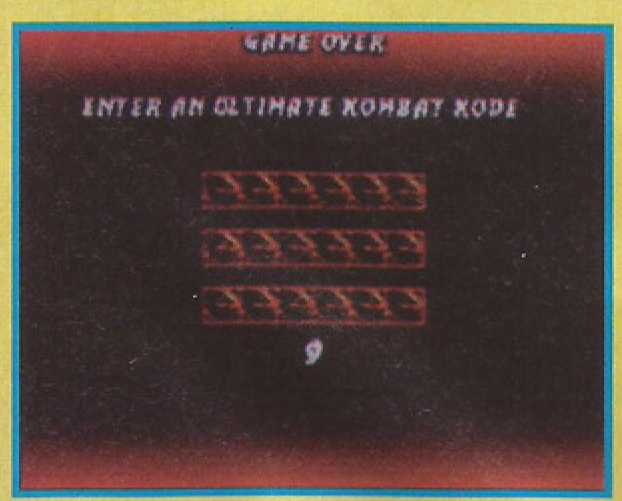
IMATE MORTAL KOMBAT 3 ULTIMATE MORTAL



JUGA COMO HUMAN SMOKE

Jugador Uno: presioná simultáneamente y sostené (← HL BL HK RN) hasta que empiece la lucha.

Jugador Dos: presioná simultáneamente y sostené (→ HL BL HK RN) hasta que empiece la lucha. Cuando comienza la pelea, el robot Smoke explota y se convierte en Human Smoke.



JUGA COMO MILEENA, ERMAC Y CLASSIC SUB-ZERO

Ingresá estos códigos en la pantalla Enter an Ultimate Kombat Kode. Para llegar a esta pantalla, empezá un game contra la computadora, perdé y no hagás Continue. Aparece una pantalla que te pide que ingresés un código. Ingresá los siguientes códigos para jugar como el luchador que quieras.

Mileena: presioná X siete veces, A siete veces, B dos veces y C tres veces.

Ermac: presioná X nueve veces, Y seis veces, Z cuatro veces, A dos veces, B cuatro veces.

Classic Sub-Zero: presioná X siete veces, Y seis veces, A cinco veces, y B dos veces.

STAGE FATALITIES, BABALITIES/FRIENDSHIPS Y ANIMALITIES

Stage Fatalities: tenés que estar cerca de tu oponente, y en las etapas Bell Tower, el Subway, Shao Kahn Chamber o Scorpion's Lair.

Babalities y Friendships: no usés el botón Block en el round decisivo. Cuando hacés un Babality podés estar en cualquier parte de la pantalla.

Animalities: tenés que estar en el tercer round y hacer un Mercy. Para hacer un Mercy, sostené Run y tocá ↓, ↓, luego soltá Run.

GLOSARIO

Mover: mové el joystick en un movimiento suave y continuo.

Tocar: apretá los botones indicados o direcciones en secuencia.

Sostener: mantené presionados la dirección o botón indicado por el tiempo indicado.

(): ejecutá simultáneamente los comandos entre paréntesis.

Los comandos se describen suponiendo que el luchador está mirando hacia la derecha. Si está mirando hacia la izquierda, invertí cualquier comando Toward (hacia el enemigo) y Away (alejándote del enemigo).

CLAVE DEL CONTROL
(Saturn)

Botón A: LP (Low Punch) piña baja
Botón B: RN (Run) correr
Botón C: LK (Low Kick) patada baja
Botón X: HP (High Punch) piña alta
Botón Y: BL (Block) bloqueo
Botón Z: HK (High Kick) patada alta
(aire): movimiento que se puede hacer en el aire.



CLASSIC SUB-ZERO

Golpes Especiales

Slide: tocá (← LP BL LK)
Ice Blast: mové ↓ ↘ → LP
Ground Ice: mové ↓ ↙ ← LK

Golpes Finales

Fatalities
Blackout: cerca, tocá ↓, ↓, ↓, →, HP
Stage Fatality: tocá →, ↓, →, →, HP



CYRAX

Golpes Especiales

Plasma Net: tocá ←, ←, LK
Teleport (aire): tocá →, ↓, BL



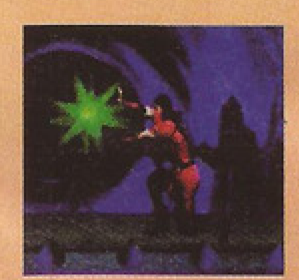
Close Bomb: sostené LK, tocá ←, ←, HK
Far Bomb: sostené LK, tocá →, →, HK
Air Throw (oponente debe estar en el aire): tocá ↓, →, BL luego de cerca, tocá (← LP) ó (→ LP)

Golpes Finales

Fatalities
Helicopter: en cualquier parte, tocá ↓, ↓, ↑, ↓, HP
Self-Destruct: cerca, tocá ↓, ↓, →, ↑, RN
Stage Fatality: cerca, tocá RN, BL, RN
Animality: cerca, tocá ↑, ↑, ↓, ↓

Friendship: en cualquier parte, tocá RN, RN,RN, ↑

Babality: tocá →, →, ←, HP



ERMAC

Golpes Especiales

Telekinetic Lift: tocá ←, ↓, ←, HK
Glowing Ball: mové ↓ ↙ ← LP
Teleport Punch (aire): mové ↓ ↙ ← HP

Golpes Finales

Fatalities
Decap Uppercut: cerca, tocá RN, BL, RN, RN, HK
Telekinesis Explode: a distancia de barrido, tocá ↓, ↑, ↓, ↓, ↓, BL
Stage Fatality: tocá RN, RN, RN, RN, LK



HUMAN SMOKE

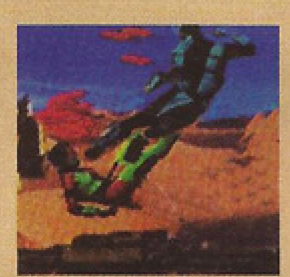
Golpes Especiales

Teleport Punch (aire): mové ↓ ↙ ← HP
Smoke Spear: tocá ←, ←, LP
Air Throw: haciendo salto con oponente, tocá BL

Golpes Finales

Fatalities
Smoke Decap: cerca, tocá RN, BL, RN, RN, HK
Stage Fatality: tocá →, ↑, ↑, LP

Babality: tocá ↓, ←, ←, →, HP



JADE

Golpes Especiales

Projectile Invincibility: tocá →, ←, HK
Boomerang: tocá ←, →, LP
High Boomerang: tocá ←, →, HP
Low Boomerang: tocá ←, →, LK
Returning Boomerang: tocá ←, ←, →, LP
Glowing Kick: mové ↓ ↘ → LK

Golpes Finales

Fatalities
Stick Skinner: cerca, tocá ↑, ↑, ↓, → HP

Stick Impale: cerca, tocá RN, RN, RN, BL, RN

Animality: cerca, tocá →, ↓, →, →, LK

Friendship: tocá ←, ↓, ←, ←, HK

Babality: tocá ↓, ↓, →, ↓, HK



JAX

Golpes Especiales

Single Missile: tocá ←, →, HP
Double Missile: tocá →, →, ←, ←, HP
Bionic Rush: tocá →, →, HK
Gotcha Grab: tocá →, →, LP
Ground Slam: sostené LK 3 segs., soltá LK
Back Breaker: durante salto con oponente, tocá BL

Golpes Finales

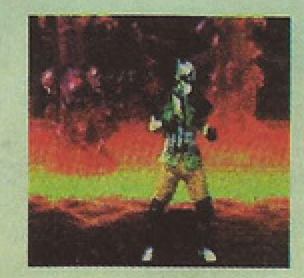
Fatalities
Stomp: lejos, tocá RN, BL, RN, RN, LK
Scissors: cerca, tocá ↑, ↓, →, ↑
Stage Fatality: cerca, tocá ↓, →, ↓, LP
Animality: sostené LP, tocá ↓, ↓, ↓, →, soltá LP

Friendship: fuera de distancia de barrido, tocá LK, RN, RN, LK

Babality: tocá ↓, ↓, ↓, LK







KABAL

Golpes Especiales

Fireball (aire): tocá ←, ←, HP
Web Spin: tocá ←, →, LK
Ground Saw: tocá ←, ←, ←, RN

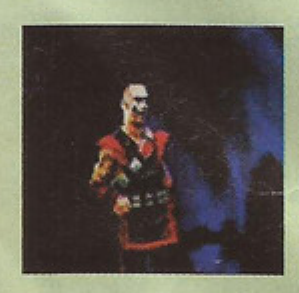
Golpes Finales

Fatalities
Inflation: a distancia de media pantalla, tocá ↓, ↓, ←, →, BL
Face of Death: cerca, tocá RN, BL, BL, BL, HK
Pit Fatality: cerca, tocá BL, BL, BL, HK

Animality: cerca, sostené HP, tocá →, →, ↓, →, soltá HP

Friendship: en cualquier parte, tocá RN, LK, RN, RN, ↑

Babality: tocá RN, RN, LK



KANO

Golpes Especiales
Vertical Ball: tocá →, ↓, →, HK
Spinning Ball: sostené LK 3 segs. soltá LK
Blade Toss: mové ↓ ↙ ← HP
Blade Swipe: mové ↓ ↘ → HP
Grab and Shake: mové ← ↙ ↓ ↘ → LP

Air Throw: durante salto con oponente, tocá BL

Golpes Finales

Fatalities
Skeleton: cerca, sostené LP, tocá →, ↓, ↓, →, soltá LP
Eye Beam: a media pantalla de distancia, tocá LP, BL, BL, HK
Stage Fatality: cerca, tocá ↑, ↑, ←, LK

Animality: cerca, sostené HP, tocá BL, BL, soltá HP

Friendship: cerca, sostené HP, tocá BL, BL, BL, soltá HP

Babality: tocá →, →, ↓, ↓, LK



KITANA

Golpes Especiales

Fan Toss (aire): tocá →, →, (HP, LP)
Fan Lift: tocá ←, ←, HP
Flying Punch: mové ↓ ↙ ← HP

Golpes Finales

Fatalities
Kiss of Death: cerca, tocá RN, RN, BL, BL, LK
Fan Decap: cerca, tocá ←, ↓, →, →, HK
Stage Fatality: tocá →, ↓, ↓, LK

Animality: cerca, tocá ↓, ↓, ↓, RN

Friendship: tocá ↓, ←, →, →, LP

Babality: tocá →, →, ↓, →, HK



KUNG LAO

Golpes Especiales

Hat Throw: tocá ←, →, LP
Teleport: tocá ↓, ↑
Spinning Shield: tocá →, ↓, →, RN
Air Diving Kick: durante el salto, tocá (↓ HK)

Golpes Finales

Fatalities:
Death Spin: lejos, tocá (RN BL), (RN BL), ↓
Hat Slice: cerca, tocá →, →, ←, ↓, HP
Stage Fatality: cerca, tocá ↓, ↓, →, →, LK

Animality: cerca, tocá RN, RN, RN, RN, BL

Friendship: fuera de distancia de barrido, tocá RN, LP, RN, LK

Babality: tocá ↓, →, →, LK



LIU KANG

Golpes Especiales

High Fireball (aire): tocá →, →, HP
Low Fireball: tocá →, →, LP
Flying Kick: tocá →, →, HK
Bicycle Kick: sostené LK 3 segs., soltá LK


SEGA SATURN
SONY PLAYSTATION
NINTENDO 64
SUPER NES
GENESIS
GAME BOY
NOMAD
GAME GEAR
PLAYMANIA
LA NUEVA OPCION EN VIDEO GAMES
GALERIA Z - AV. RIVADAVIA 6720 - LOCAL 14 - TEL/FAX: 633 5932
Atendemos a mayoristas
Consulte nuestros precios en CD.
Transformamos tu Playstation y Saturn
TARJETAS DE CREDITO
ENVIOS AL INTERIOR



Golpes Finales

Fatalities
Flame Engulf: en cualquier parte, tocá →, →, ↓, ↓, LK
MK Drop: en cualquier parte, tocá ↑, ↓, ↑, ↑, (RN BL)
Stage Fatality: cerca, tocá RN, BL, BL, LK

Animality: distancia de barrido, tocá ↓, ↓, ↑

Friendship: a una distancia de toda la pantalla, tocá RN, RN, RN, RN, ↓

Babality: tocá ↓, ↓, ↓, HK



MILEENA

Golpes Especiales

Sai Throw (aire): sostené HP 2 segs., soltá HP
Teleport Kick: tocá →, →, LK
Ground Ball Roll: tocá →, →, ↓, HK

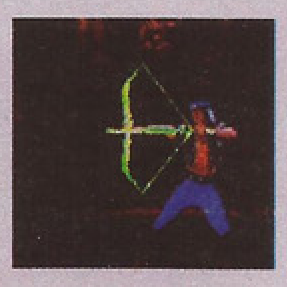
Golpes Finales

Fatalities
Man-Eater: cerca, tocá ↓, →, ↓, →, LP
Nail Spit: lejos, tocá ←,←,←,→,LK
Stage Fatality: tocá ↓, ↓, ↓, LP

Animality: cerca, tocá →, ↓, ↓, →, LK

Friendship: tocá ↓, ↓, ←, →, HP

Babality: tocá ↓, ↓, →, →, HP



NIGHTWOLF

Golpes Especiales

Arrow Attack: mové ↓ ↙ ← LP
Hatchet Uppercut: mové ↓ ↘ → HP
Shadow Charge: tocá →, →, LK
Chest Reflect: tocá ←, ←, HK

Golpes Finales

Fatalities
Lightning Axe: a media pantalla de distancia, tocá ←, ←, ↓, HP
Light: cerca, sostené BL, tocá ↑, ↑, ←, →, soltá BL, tocá BL
Stage Fatality: cerca, tocá RN, RN, RN, BL

Animality: cerca, tocá →, →, ↓, ↓

Friendship: fuera de distancia de barrido, tocá RN, RN, RN, RN, ↓

Babality: tocá →, ←, →, ←, LP



REPTILE

Golpes Especiales
Acid Spit: tocá →, →, HP
Slide: tocá (← LP BL LK)
Invisibility: tocá ↑, ↑, ↓, HP
Elbow Smash: tocá ←, →, LK
Slow Power Ball: tocá ←, ←, (HP LP)
Fast Power Ball: tocá →, →, (HP LP)

Golpes Finales

Fatalities
Tongue Lash: distancia de salto, tocá ←, →, ↓, BL
Acid Bath: distancia de barrido, tocá →, →, ↑, ↑, HK
Stage Fatality: cerca, tocá BL, RN, BL, BL

Animality: cerca, tocá ↓, ↓, ↓, ↑, HK

Friendship: cerca, tocá ↓, →, →, ←, HK

Babality: a distancia de salto, tocá →, →, ←, ↓, LK



SCORPION

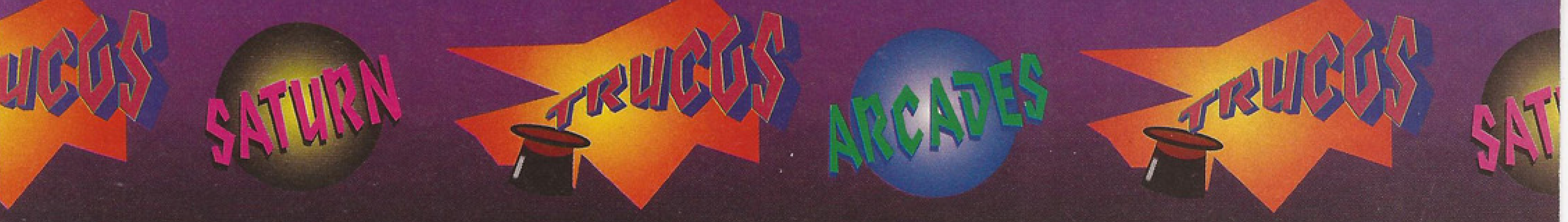
Golpes Especiales
Scorpion Spear: tocá ←, ←, LP
Teleport (aire): mové ↓ ↙ ← HP
Air Throw: durante salto con oponente, tocá BL

Golpes Finales

Fatalities
Hell Fire: distancia de salto, tocá ↓, ↓, ↓, ↑, HK
Scorpion Pack: cerca, tocá →, →, ↓, ↑, RN
Stage Fatality: tocá →, ↑, ↑, LP

Animality: cerca, tocá →, ↑, ↑, HK

Friendship: cerca, tocá ←, →, →, ←, LK
Babality: tocá ↓, ←, ←, →, HP





SINDEL

Golpes Especiales

Wave Scream: tocá →, →, →, HP
Float: tocá ←, ←, →, HK
Fireball: tocá →, →, LP
Air Fireball: durante salto, mové ↓ ↘ → LK
Floating Fireball: mientras flotás, mové ↓ ↘ → LK

Golpes Finales

Fatalities
Death Scream: de cerca, tocá RN, RN, BL, BL, (RN BL)
Hair Death: distancia de barrido, tocá RN, RN, BL, RN, BL
Stage Fatality: tocá ↓, ↓, ↓, ↓, LP

Animality: en cualquier parte, sostené BL, tocá →, →, ↑, HP

Friendship: a una pantalla entera de distancia, tocá RN, RN, RN, RN, RN, ↑

Babality: tocá RN, RN, RN, ↑

Golpes Especiales
Spear: tocá ←, ←, LP
Teleport Uppercut (aire): tocá →, →, LK
Air Throw: durante salto con oponente, tocá BL
Invisibility: sostené BL, tocá ↑, ↑, RN

Golpes Finales

Fatalities
Oblivion: a una pantalla entera de distancia, tocá ↑, ↑, →, ↓

Open Wide: distancia de barrido, sostené (RN, BL), tocá ↓, ↓, →, ↑
Stage Fatality: tocá →, →, ↓, LK

Animality: a media pantalla de distancia, tocá ↓, →, →, BL

Friendship: a media pantalla de distancia, tocá RN, RN, RN, HK

Babality: tocá ↓, ↓, ←, ←, HK



STRYKER

Golpes Especiales

Riot Gun: tocá ←, →, HP
Rushing Throw: tocá →, →, HK
Baton Takedown: tocá →, ←, LP
Low Grenade: mové ↓ ↙ ← LP
High Grenade: mové ↓ ↙ ← HP

Golpes finales

Fatalities
Bomb Squad: cerca, tocá ↓, →, ↓, →, BL
Tazer Death Gun: lejos, tocá →, →, →, LK
Pit Fatality: cerca, sostené BL, tocá →, ↑, (↑ HK)

Animality: distancia de barrido, tocá RN, RN, RN, RN, BL

Friendship: afuera de la distancia de barrido, tocá LP, LP, R, R, LP

Babality: tocá ↓, →, →, ←, HP



SHEEVA

Golpes Especiales

Teleport Stomp: tocá ↓, ↑
Ground Stomp: tocá ←, ↓, ←, HK
Fireball: mové ↓ ↘ → HP

Golpes Finales

Fatalities
Skinner: cerca sostené HK, tocá →, ←, →, →, soltá HK
Ground Pound: cerca, tocá →, ↓, ↓, →, LP
Stage Fatality: cerca, tocá ↓, →, ↓, →, LP
Animality: cerca, tocá RN, BL, BL, BL, BL

Friendship: a una pantalla de distancia, tocá →, →, ↓, →, Pause, tocá HP

Babality: tocá ↓, ↓, ↓, ←, HK



SEKTOR

Golpes Especiales
Missile: tocá →, →, LP
Seeking Missile: mové ↓ ↙ ← HP
Teleport Uppercut (aire): tocá →, →, LK



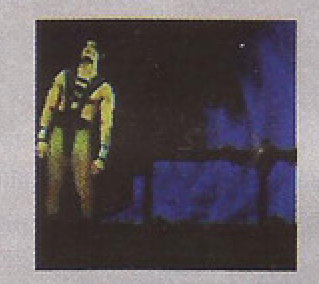
Golpes Finales

Fatalities
Compactor: distancia de barrido, tocá LP, RN, RN, BL
Flamer: a media pantalla de distancia, tocá →, →, →, ←, BL
Stage Fatality: cerca, tocá RN, RN, RN, ↓

Animality: cerca, tocá →, →, ↓, ↑

Friendship: a toda la pantalla de distancia, tocá RN, RN, RN, RN, ↓

Babality: tocá ←, ↓, ↓, ↓, HK



SHANG TSUNG

Golpes Especiales

Fireballs
One Fireball: tocá ←, ←, HP
Two Fireballs: tocá ←, ←, →, HP
Three Fireballs: tocá ←, ←, →, →, HP
Ground Fireball: tocá →, ←, ←, LK

Morphs
Classic Sub-Zero: tocá BL, BL, RN, RN
Cyrax: tocá BL, BL, BL
Ermac: tocá ↓, ↓, ↑
Jade: tocá →, →, ↓, ↓, BL
Jax: tocá →, →, (↓ LP)
Kabal: tocá LP, BL, HK
Kano: tocá ←, →, BL
Kitana: tocá →, ↓, →, RN
Kung Lao: tocá RN, RN, BL, RN
Liu Kang: empezando por →, hacé un giro completo en el sentido del reloj.
Mileena: tocá RN, BL, HK
Nightwolf: tocá ↑, ↑, ↑
Reptile: tocá RN, BL, BL, HK
Scorpion: tocá ↓, ↓, →, LP
Sektor: tocá ↓, →, ←, RN
Sheeva: sostené LK, tocá →, ↓, →, soltá LK
Sindel: tocá ←, ↓, ←, LK
Sonya: tocá (↓ RN LP BL)
Stryker: tocá →, →, →, HK
Sub-Zero: tocá →, ↓, →, HP

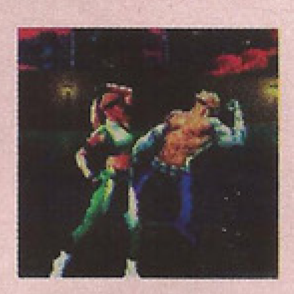
Golpes Finales

Fatalities
Spikes: cerca, sostené LP, tocá ↓, →, →, ↓, soltá LP
Soul: cerca, sostené LP, tocá RN, BL, RN, BL, soltá LP
Stage Fatality: sostené B, tocá ↑, ↑, ←, LP

Animality: distancia de barrido, sostené HP, tocá RN, RN, RN, soltá HP

Friendship: fuera de distancia de barrido, tocá LK, LK, RN, RN, ↓

Babality: tocá RN, RN, RN, LK



SONYA

Golpes Especiales

Ring Toss: mové ↓ ↘ → LP
Flying Punch: tocá →, ←, HP
Rising Bike Kick: tocá ←, ←, ↓, HK
Leg Grab: tocá (↓ (LP BL))

Golpes Finales

Fatalities
Kiss of Death: a media pantalla de distancia, sostené (BL, RN), tocá ↑, ↑, ←, ↓, soltá (BL RN)
Purple Death: en cualquier parte, tocá ←, →, ↓, ↓, RN
Stage Fatality: cerca, tocá →, →, ↓, HP

Animality: sostené LP, tocá ←, →, ↓, →, soltá LP

Friendship: tocá ←, →, ←, ↓, RN

Babality: tocá ↓, ↓, ↓, →, LK



SUB-ZERO

Golpes Especiales

Low Ice: mové ↓ ↘ → LP
Regular Ice Shower: mové ↓ ↘ → HP
Near Ice Shower: mové ↓ ↘ → ← HP
Far Ice Shower: mové ↓ ↙ ← → HP
Ice Clone (aire): mové ↓ ↙ ← LP
Slide: tocá (← LP BL LK)

Golpes Finales

Fatalities
Ice Breaker: cerca, tocá BL, BL, RN, BL, RN
Statue: distancia de barrido, tocá ←, ←, ↓, ←, RN
Stage Fatality: tocá ←, ↓, →, →, HK

Animality: cerca, tocá ↑, →, ↑, ↑

Friendship: fuera de distancia de barrido, tocá LK, LK, RN, RN, ↑

Babality: tocá ↓, ↓, ←, ←, HK

OFERTAS
PRESENTANDO EL CARNET DE SOCIO DE ACTION GAMES IMPORTANTES DESCUENTOS

VIDEOJ
AUDIC

AV. PUEYRREDON 338

TRAÉ LOS CARTUCHOS DE FAMILY GAME QUE TENG
TAMBIÉN CANJE DE SI

OFERTA



16 BIT ¡REGALADO!

¡¡¡TENEMOS TODAS LAS MAQUINAS!!!



PLAYSTATION

MORTAL KOMB
OFERTA PARA

TE DESEAMOS DE CORAZON, NAVIDAD AÑO NUEVO Y REYES CON LOS MEJORES PRECIOS



GAME BOY



PANASONIC 3DO



NINTENDO ULTRA 64

VENTAS PO
NO COMPRI
LOS MEJORES PREC
EN ESTAS FIESTAS TIRAMOS LOS PREC
TARJETAS DE CRED
TODO LO QUE TE LLEVA

AV. PUEYRREDON 338

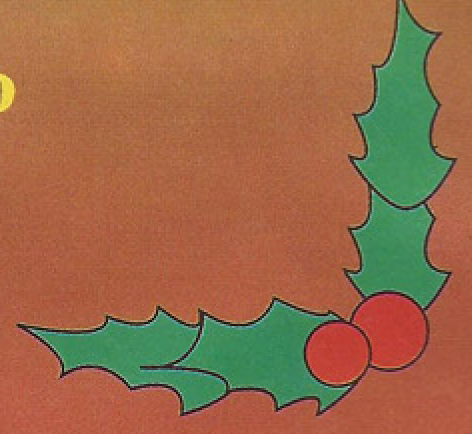
VER
M E

UTACION - RELOJERIA

DEOJUEGO"



año, Papa Noel
en Power Game,
calidad y
precio.



y un Próspero Año
ea Power Game!!

o que te llevás con garantía escrita

OR • ENVIOS A TODO EL PAIS



E PAGOS



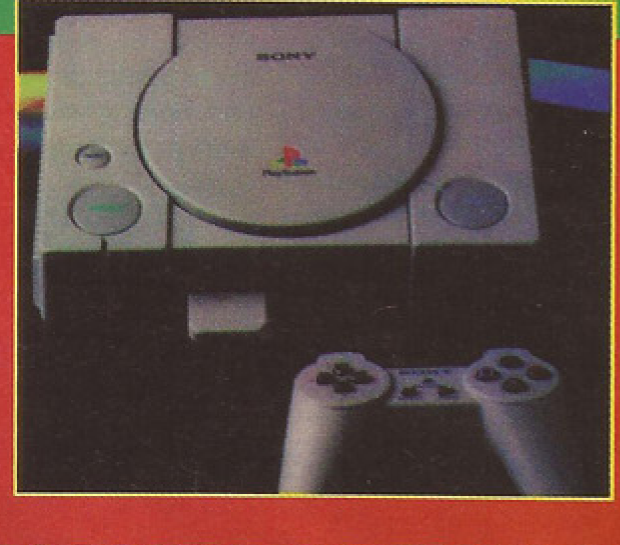


FAX: (54-1) 612-8169

NOS AIRES (FRENTE A PLAZA ONCE)

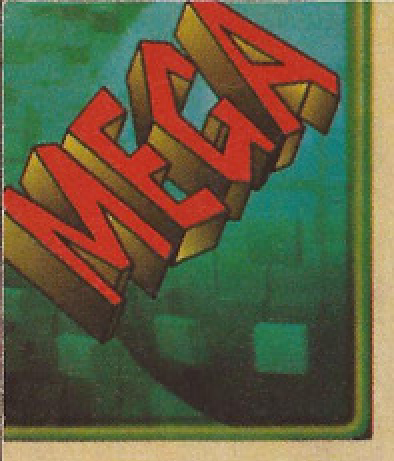
E@OVERNET.COM.AR

UCURSAL



NOVEDADES EN PLAYSTATION

DESTRUCTION DERBY 2 • TOMB RIDER • ESPN 2 • FORMULA ONE • MORTAL KOMBAT TRILOGY • SOVIET STRIKE • PANDEMONIIUM • ADIDAS POWER SOCCER • WIPEOUT XL • NBA JAM EXTREME • SIM CITY 2.000 • N.F.L. • KING FIELD II • EXTREME POWER • DRACULA DETECTIVE • J. LEAGUE '96 • THE "D" • ASSAULT RIGS • DOUBLE DRAGON • THUNDER STRIKE II • MOTOR TOON GRAND PRIX II • HIPER FINAL MATCH TENNIS • VIRTUAL PRO WRESTLING • AYRTON SENNA KART DUEL • 3D PUZZLE GAME • SPACE HULT • NHL POWER PLAY '96 • WILLIAMS HECD'S HITS • DOOM • FORTUNE QUEST • KILLING ZONE • ROBO PITT • CYBERIA • FADE TO BLACK • WIPE OUT • TOSHINDEN 2 PLUS • NEED FOR SPEED • FIFA '96 • V. GOAL SOCCER '96 • FIGHTING ILUSION • N.B.A. SHOOT OUT • N.B.A. LIVE '96 • SONIC WINGS • MORTAL KOMBAT III • WORMS • DETECTIVE PSIQUICO • HI-OCTANE • N.B.A. IN THE ZONE • ALIEN TRILOGY • CHAMPION WRESTLE • IN THE HUNT • N.B.A. JAM II • WORLD CUP GOLF • BATTLE ARENA TOSHINDEN II • ACE KOMBAT • GEX • GALAXIAN • TEKKEN II • DESTRUCTION DERBY • STRIKER '96 • ROAD BLASTER • STREET FIGHTER ZERO • ZERO DIVIDE • VADIMS • PHILOSOMA • PUZZLE BUBBLE II • GALAXY FIGHTER • HORNED OWL • POWER INSTINCT II • SLAM DRAGON • ATLANTIC OLIMPIC '96 • ROCKMAN 3 • TOP GUN • N.B.A. POWER DUNKERS • GUN SHIP • STRIKER 1945 - SONIC WINGS • SAMURAI SHODOWN 3 • PRIME GOAL FX • TOTAL ECLIPSE • LOADED • DESCENT • A-TRAIN • PRIMAL RAGE • NFL GAME DAY • ROAD RUSH • EXPERT • DEAD HEAT ROAD • HIPER RALLY • CRASH BANDID OOT • TOBAL 1 • SKELETON WARRIORS • ESPN EXTREM GAMES • WING COMMANDER • X COM UFO DEFENSE • CYBER SPEED • STREET FIGHTER ALPHA • RETURN FIRE • SHELL SHOCK • DEFCON S • JUPITER STRIKE • GOAL STORM • WINNING ELEVEN • MAGIC CARPET



CONTRA: HARD CORPS
Konami

Acción - 1 ó 2 jugadores
16 Mega

GRAFICO	●●●●
SONIDO	●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSION	●●●●●
JUGABILIDAD	●●●●●
ORIGINALIDAD	●●●●

Las bifurcaciones de caminos y las posibilidades de finales diferentes son innovaciones que aumentan el interés del cartucho.

COMANDOS

A	Seleccionar armas
B	Tiro
C	Salto

Hace muchos años que la serie Contra viene detonando en el Nintendo y el Super NES. Por eso el nombre Contra se convirtió en sinónimo de game de acción, en que vos le das al gatillo contra alienígenas de todos los tipos. Ahora, finalmente Konami se acordó de la muchachada del Mega Drive y presentó este Contra: Hard Corps, que mantiene el buen nombre de la serie. Los gráficos quedaron rebuenos y la acción es una masa: alucinante del comienzo al fin. La gran novedad es que en esta versión vos elegís caminos diferentes en el transcurso del game. Obligatorio para todos los jugadores menos para los que sufren del corazón...

CONTRA HARD CORPS



HASTA LOS FINALES

Aquí deschavamos los principales momentos del game y dos finales diferentes con Sheena.



Primer jefe del game: comenzá con el arma A y terminá con la D.



En la primera bifurcación vos elegís entre ir hacia el Research Center o perseguir a Deadeye Joe. ¡Vos decidís!



Si seguís a Deadeye encontrás esta moto especial. Después de acabar con los robots, seleccioná la A y tirá contra el tipo que está atrás cargando una bomba. Tirá antes que lance la bomba.

1º FINAL



Por increíble que parezca, viajaste en el tiempo y fuiste a parar a la prehistoria. Sheena se convirtió en reina de la mascarada. Aunque no lo creas...

Vas a parar a este ring y enfrentás a 3 enemigos. Si ganás es el final del juego.



Si no subiste por la pared, vas a enfrentar a los jefes-horóscopo: Toro, Sagitario y Gemelos, en ese orden. El último se transforma en tanque y helicóptero. Tirá contra el cuadrado con el símbolo rojo.

LA VUELTA DEL TERROR

La historia pasa cinco años después de la guerra con los aliens. La población emigró a las ciudades, que se volvieron atestadas de gente y llenas de criminales. Con la tecnología utilizada en las guerras, se construyeron cyborgs y robots, que ahora son utilizados por las mafias. Para combatirlos, el gobierno creó un grupo de elite con héroes de guerra. Estos son conocidos como Hard Corps.
La ciudad está de vacaciones y las fuerzas del mal aprovecharon para tratar de dominar todo. Los sistemas de defensa fueron ocupados y las personas están siendo atacadas en las calles. Vos sos un integrante de los Hard Corps y tenés que salir detrás de esas temibles criaturas.

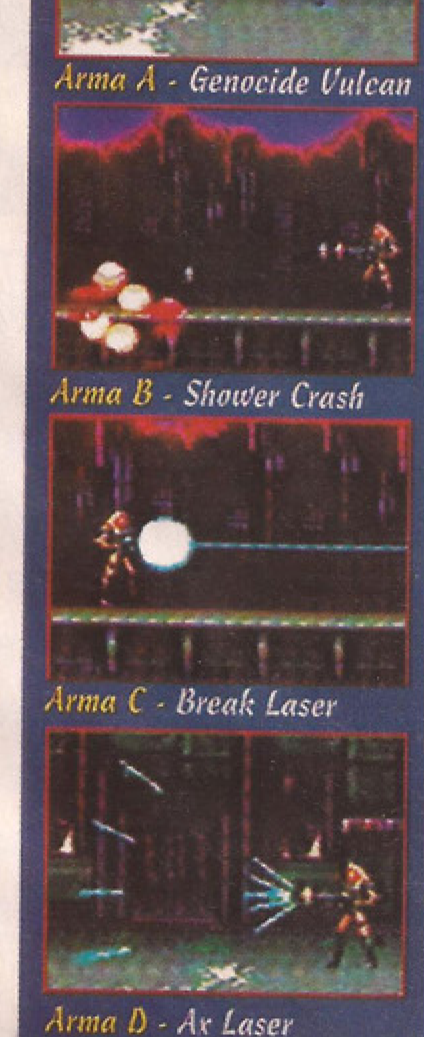
LOS HEROES Y SUS ARMAS

Vos comenzás con dos vidas y cinco Continues. Tenés cuatro personajes a tu disposición: Sheena Etranzi, Ray Poward, Brad Fang y Browny. Cada uno usa hasta cuatro armas diferentes, que aparecen durante la acción. Al morir, perdés el arma que usabas. También se pueden conseguir bombas que destruyen a todos los enemigos de la pantalla. Son seis fases con muchos sub-jefes y un jefazo. La mejor estrategia para enfrentarlos es aprenderse sus movimientos de memoria y usar el arma más adecuada. Por lo tanto, tenés que volverte un campeón en el manejo de sus armas. En el medio del juego aparecen bifurcaciones que llevan a caminos y finales diferentes del juego. Lo copado es detonar las dos posibilidades.

TUS PERSONAJES

SHEENA ETRANZ

A pesar de su frágil apariencia, Sheena se destaca por su capacidad para guerrear. Sus armas son poderosas y tienen largo alcance.


Arma A - Genocide Vulcan
Arma B - Shower Crash
Arma C - Break Laser
Arma D - Ax Laser



RAY POWARD

En su juventud fue líder de una pandilla de adolescentes. Fue reclutado por sus habilidades de lucha.

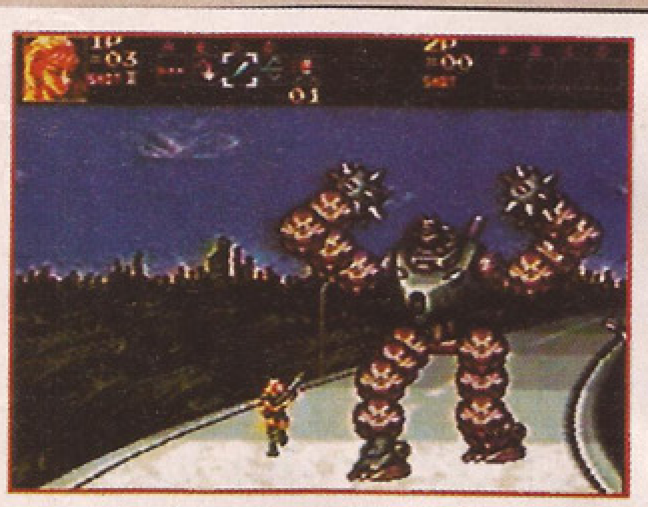


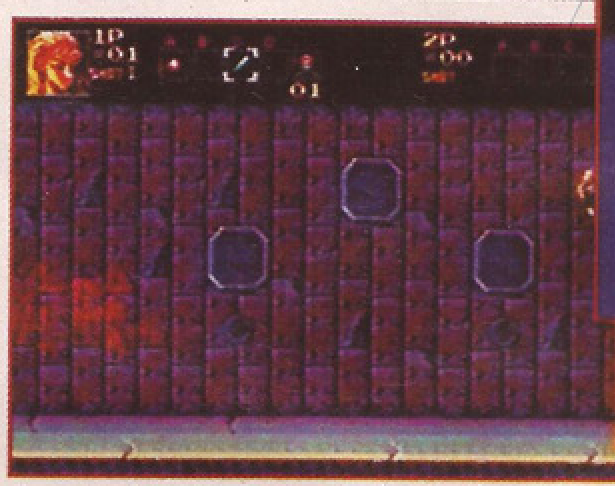
BRAD FANG

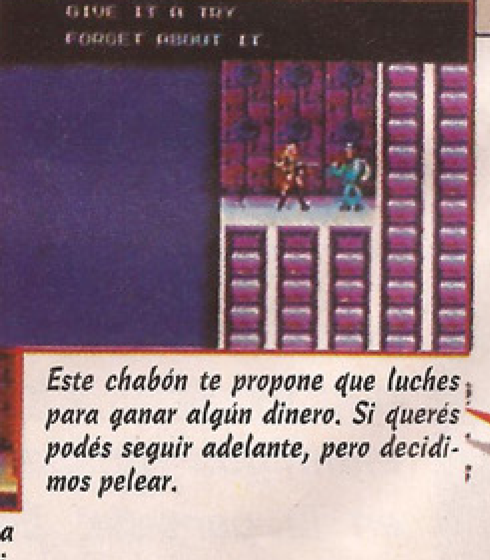
Fruto de los avances de la ingeniería genética y de la cibernética. Es el mejor en los combates a corta distancia.

BROWNY

Un robot de combate cordial y hábil para invadir sistemas de computadoras. Su nombre oficial es CX-1-DA300 y Browny es un apodo cariñoso.

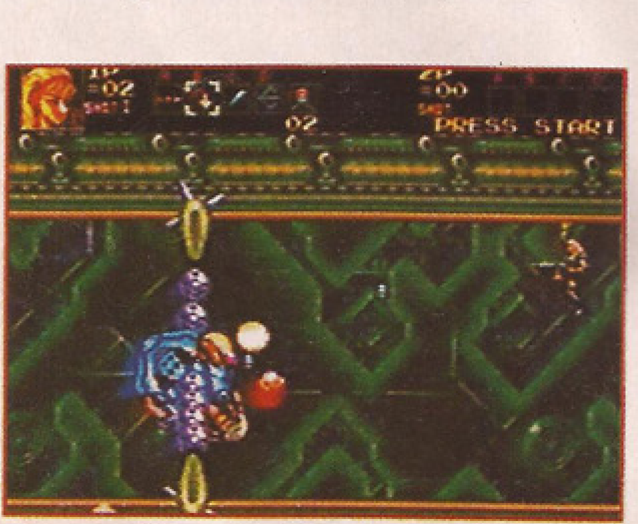

El segundo jefe comienza persiguiéndote en seguida. Tirale a la cabeza y tené cuidado cuando estira los brazos y trata de saltar encima tuyo.


Después de enfrentar a un sub-jefe, llegás a esta puerta. Podés reventarla o subir por la pared. Decidimos subir.

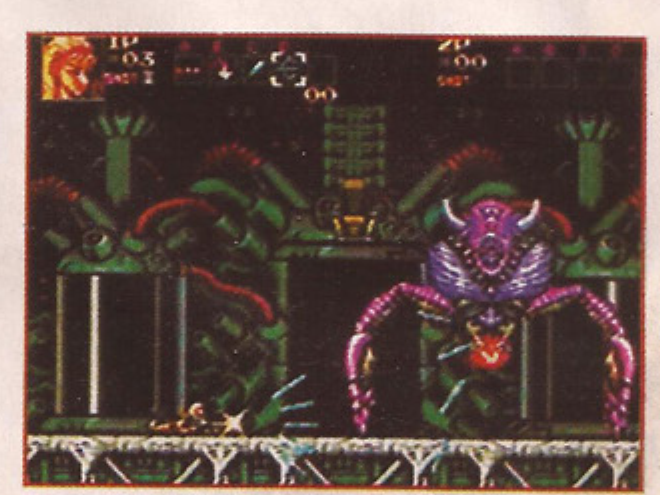


Este chabón te propone que luches para ganar algún dinero. Si querés podés seguir adelante, pero decidimos pelear.

2º FINAL



El cuarto jefe es bien impresionante. Al comienzo quedate en el techo y tirá hacia atrás con el arma B. Después escapá, subí a la pared y tirá cuando esté en un ángulo. Cuidado con sus rayos.


Para destruir al penúltimo jefe, mantené la distancia y no pares de tirar con el arma D.



Acertale a los brazos y después a la cabeza del último jefe. Hecho esto, la figura se transforma en un corazón. Quedate tirando en el medio y saltá las bolas que se vienen encima tuyo. Si tenés éxito, podés festejar porque se acabó el game.





DEMOLITION MAN
Acclaim
Acción
1 jugador

MEGA

Gráfico	8
Sonido	8
Desafío	6
Diversión	8
Jugabilidad	4
Originalidad	8

SNES

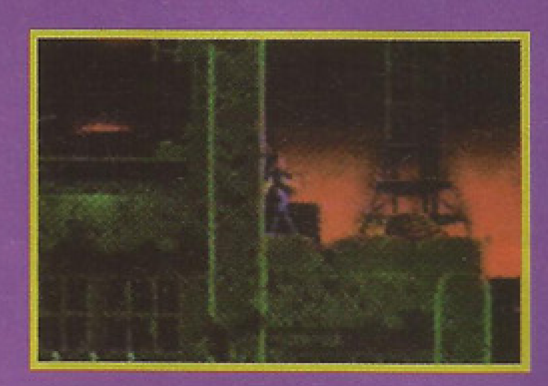
Gráfico	8
Sonido	6
Desafío	6
Diversión	8
Jugabilidad	4
Originalidad	8

DEMOLITION

Ahora uno de los games más activos de los últimos tiempos para Mega y SNES. Las versiones son iguales y solamente el sonido de Mega quedó más copado. La versión del 3DO seguía fielmente la trama del filme y contaba con la presencia de Stallone y Wesley Snipes. Los cartuchos, menos prolijos, apenas sugieren pasajes del filme. ¡Eso sí, no se puede soltar el botón de tiro ...los enemigos pululan en la pantalla! En la sombría Los Angeles del futuro, el policía John Spartan es incriminado injustamente en una trampa de Simon Phoenix, un criminal astuto y sarcástico. ¡De ahí en adelante, todo puede ocurrir!

THE ROOFTOPS

Spartan está en los tejados de la ciudad de Los Angeles de 1996, antes de ir a la prisión criogénica. Explorá todos los rincones buscando vidas. A veces vas por arriba y volvés a revisar todo por abajo.



★ Las redes esconden bombas. Acertales de lejos. Hay varias por fase.
★ Aquí, saltá hacia el lado derecho y bajá por el andamio para tomar una vida.
★ Cuando ves a Simon, andá por arriba para alcanzarlo y tirar. El aparece en todos los finales de las fases, escapa, y deja una vida para vos.

THE MUSEUM

¡Tenés que ser rápido! Cada vez que liberás a algunos rehenes, se abre una puerta. El escenario es tipo laberinto con visión desde arriba. Entrá en todas las salas y tirá contra las vitrinas para ganar armas.

★ Estas cajas metálicas son bombas y hay muchas por el museo: tirá de lejos para no ser alcanzado.
★ Simon está escondido en esta sala. Mandá granadas y protegete en el muro, tirando a los bandidos que aparecen. Repetí hasta que escape Simon.
★ Simon por un lado, bomba por el otro. La barra de energía de él va a desaparecer. En este momento, saltá en la plataforma izquierda y agachate. Simon tira y vos saltás hacia donde estaba él. Tenés que ser rápido.

PARKING STRUCTURE

Vos estás en un estacionamiento futurista. Tené cuidado con las garras que transportan los autos, para no ser hecho puré. Subiendo por las aberturas donde están los vehículos, encontrás el escudo de invencibilidad temporaria y una vida.

★ Para enfrentar al jefe, mirá el punto rojo en el centro y dispará con todo.

THE MONORAIL

Entrá y salí de los vagones, para eliminar a los tipos, juntar vidas e ítems. Tu objetivo es llegar a la cabina de control y desactivar una bomba. La parte más difícil es la de los rayos que suben alternativamente.

★ Para pasar por los rayos, usá ese método de esperar el momento justo.



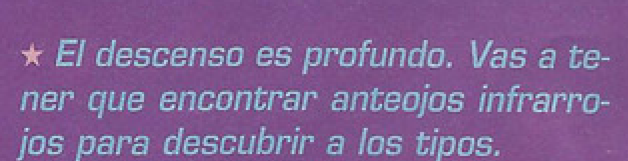
THE LIBRARY

Fase parecida a la del Museo, pero más difícil. Vos tenés que liberar a los rehenes para abrir pasajes, huir de los rayos, de los cañones sobre los estantes y destruir los cañones de comando.

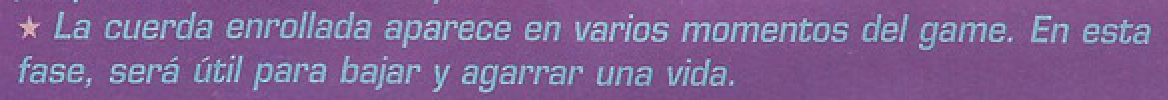
★ Quedate en un lugar protegido y solamente pasá tirando contra los controles si estás seguro.

ZIP LINE

En esta fase, Spartan pasa mucho tiempo colgando de cuerdas y andando por puentes rotos.



★ El descenso es profundo. Vas a tener que encontrar anteojos infrarrojos para descubrir a los tipos.



★ La cuerda enrollada aparece en varios momentos del game. En esta fase, será útil para bajar y agarrar una vida.

PIPE MIZE

Fase de plataformas. Vos paseás por caños herrumbrados; en uno subís y bajás por otro.

★ Entre estas dos cuerditas quedate con la de la izquierda, bajá con todo y después andá subiendo, saltando de un lado a otro y juntando vidas.
★ Un momento bien difícil: esperá el momento justo para pasar por las fogatas y pasá rodando para escapar del vapor. ¡Buena suerte!
★ Entrá por estos caños: vas a juntar vidas extras, energía y armas.

THE CRYO-PRISON

La batalla final contra Simon Phoenix se va a desarrollar en la prisión criogénica. Primero, da el famoso paseo por la pantalla, subiendo y juntando ítems entre las cápsulas. En esta fase, las granadas se vuelven criogénicas y congelan a los enemigos.



★ Vos también podés quedar congelado por los tiros de los enemigos.
★ En la última plataforma hay dos vidas en el ángulo izquierdo.
★ Dispará granadas en el gancho para congelarlo y después tirá.
★ Quedate en la plataforma abajo de Simon, protegiéndote de sus tiros. Cuando él esté saltando para el lado opuesto, dispará en el centro. El va a llegar ya congelado al otro lado, y ahí vos tirás nuevamente.

DEMOLIENDO TODO

Son ocho fases con tres niveles de dificultad. Una de las novedades es poder entrar en el Actions para aprender los movimientos de tiro de Spartan. El game da muchas vidas y Continues y, al final de cada fase, Phoenix da otra vida extra si vos le acertás. El Demoledor comienza tirando con un Handgun (arma de mano), pero después aparecen la Magnum, granadas comunes y de fuego. Juntá también las cajas con la cruz roja (energía), las medallas (vida extra), anteojos infrarrojos, armadura (invencibilidad temporaria) y los tanques congelantes, que solamente aparecen en la última fase.

★ En las dos versiones, hay configuración del joystick. Es importante explorar en la pantalla Actions para aprender algunos movimientos, ¿OK?

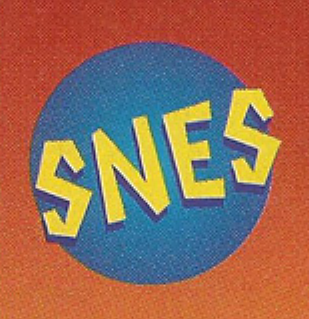
COMANDOS

MEGA

A	Tirar
B	Saltar
C	Granada

SNES

A	Granada
B	Saltar
Y	Tirar
X	Tirar parado



KILLER INSTINCT

KILLER INSTINCT
Nintendo/Rare
Lucha
1 a 8 jugadores
32 Mega

Gráfico	10
Sonido	10
Desafío	8
Diversión	10
Jugabilidad	10
Originalidad	8

Uno de los mejores juegos de lucha presentados para el Super NES. ¡Los gráficos ACM son alucinantes y el sonido no es de este planeta!

★ Todos los comandos de direccional de este artículo son válidos con tu luchador del lado izquierdo de la pantalla.

★ En la pantalla de personajes, usá → o ← para elegir a tu luchador y ↑ o ↓ para cambiarlo de color, con ocho opciones posibles.

★ Al final del game aparece la pantalla de récords con tu posición en el ranking, tu número de victorias y derrotas y la cantidad de Continues usados.

¡Por Fin! Aquí está el Killer Instinct para Super NES. Nintendo había prometido que el game era bueno y realmente no fallaron. El cartucho está bueno hasta en su aspecto exterior: ¡todo negro! Y el primer lote salió con el CD Killer Cuts.

El juego es una masa, lindo y con mucha jugabilidad. ¡Uau! Al comienzo tuvimos esa reacción típica de desconfianza al compararlo con el arcade. Después, cuando nos quisimos acordar, ya estábamos enganchadísimos y nos encantó. Por eso te ofrecemos estas páginas de KI. con Combos, Ultra Combos, Humiliations, Special Moves, Secret Stage, Turbo Mode, Combo Breakers y todos los detalles técnicos, como jugabilidad, gráficos y sonidos. Ahora podés ir a descontrolar tu consola, hasta que le salga humo. Fight!!!

Decibeles al mango

El sonido es uno de los mejores que hayamos oído en un cartucho de 16 bits. Algunos golpes generan efectos cómicos, como si hubiera una mosca electrocutada en las luces violetas de una carnicería, Zzzzsttt!! Las voces son tenebrosas, típicas de las películas de terror, todo en el mejor estéreo surround. Y en general, todos los golpes y porrazos tienen un sonido copado. Play It Loud!!!

Hay Sangre

No es, claro, como el sanguinolento Mortal Kombat, pero está lejos de tener solamente unas míseras gotitas. Los golpes bien dados arrancan buenas porciones de hemoglobina a los adversarios. Un detalle sorprendente, si pensamos que se trata de un game de Nintendo.

Killer Gráficos

¡El aspecto visual es increíble! Está bárbaro. Hasta la textura del suelo sorprende en algunos escenarios. En la mayoría de ellos podés ver con facilidad los cinco planos diferentes de la pantalla. Los luchadores tienen un tamaño cómodo y están muy bien dibujados, gracias a la tecnología ACM (Advanced Computer Modeling). Para completar el show, hay escenarios en los que la sombra de los luchadores no es oscura sino un reflejo original de ellos. Otros detalles del fondo también son reflejados. En una de esas pantallas, dos lámparas iluminan a los personajes a la perfección.

Energía en colores

Aquí no hay rounds. Exactamente como en el arcade, vence quien pone a cero la barra de energía del adversario dos veces. La primera vez, la barra cambia de color verde a amarillo. Cuando se pone entera amarilla el personaje cae y se levanta enseguida. Aparece un Ready y la lucha continúa. Si la barra de energía de quien venció este "round" no quedó en cero, continúa con este resto de energía verde, con derecho a una barra entera de energía amarilla de reserva. La segunda barra cambia de amarilla a roja. Al final de ésta, se puede hacer un Humiliation o un Danger Move.

La primera barra de energía empieza verde y se va poniendo amarilla. En la segunda parte de la lucha, la barra va de amarilla a roja. Es el comienzo del fin...

Instinct Pause

¡Qué beio ...hasta en la pausa innovó Rare! Ahora, cuando vos apretás Start desaparecen las barras de energía, el reloj (timer) y los luchadores. Resulta interesante para quien quiere ver el escenario entero, con detalles.

TRUCOS KILLER

Secret Stage

Truquito copado: en la pantalla de selección de los personajes, los dos jugadores tienen que (al mismo tiempo) sujetar el direccional hacia abajo y apretar el botón de Piña Mediana. En esta nueva etapa, como en Virtua Fighter, pierde la lucha quien cae fuera de la plataforma. Knock-Out, man...

Turbo Mode

La jugabilidad de KI ya es excelente. Imaginate si, además de eso, vos acelerás la velocidad de las luchas. Es fácil: en la pantalla de Vs. (donde aparecen los luchadores elegidos), sujetá → y los tres golpes, simultáneamente en los dos joysticks. Si funcionó vas a oir "Fight On". ¡Después, dale con todo, fiera!

MODOS KILLER

Son cuatro modos de juego diferentes. Los dos básicos (1 Pl. Vs. CPU y 1 Pl. Vs. 2 Pl.), un Tournament para hasta ocho jugadores y un modo nuevo, el Practice. Los Continues son infinitos.

1 Pl. vs. CPU

El bueno y viejo modo de juego de siempre. Elegí a tu luchador favorito y luchá contra todos los demás (inclusive uno igual) hasta enfrentar al jefe, Eyedol. Epa! Solamente enfrentás al tipo si estás jugando, como mínimo, en la dificultad Normal. En Easy aparece un "felicitaciones" ...

1 Pl. vs. 2 Pl.

Modo también conocido, aquí vos y un camarada luchan para ver quién es el campeón. La diferencia es que ahora aparecen estadísticas de las victorias y derrotas de cada jugador. Vencedor y perdedor pueden cambiar de personaje en la siguiente lucha.

Practice

Aquí vos tenés un adversario que no



pelea, solamente recibe, sin reaccionar, ni rendirse. Se queda paradito ahí mientras vos desarrollás tus Combos. Solamente no da para hacer Danger Moves ni Humiliations. Vos además no perdés nunca, porque no hay barras de energía en esta pantalla. Para salir del Practice basta apretar Start.

Tournament

¡Gran baile, gran! Ahora son hasta



ocho chabones peleando, todos contra todos, alternándose de dos en dos, según la selección que hace la máquina. El que gana, se queda. Y a cada lucha nueva, ambos luchadores pueden elegir nuevos personajes. La computadora va indicando la performance de cada uno: número de victorias y derrotas.

POCAS OPCIONES, PERO BUENAS

En Killer Instinct no hay muchas opciones. Pocas pero buenas, dan al jugador solamente lo que más le interesa.

Difficulty - Seis estrellitas de dificultad que van de Easy hasta Hard. Pero acordate: solamente a partir de Normal enfrentás a Eyedol al final.

Easy Combo Breakers - Si vos elegís "conectado" (ON), se vuelve más fácil hacer las secuencias de combo Breakers. Pero atención, porque esa facilidad también se le da a la computadora, ¿entendido? Jugando en OFF, para quebrar un combo del adversario tenés que empezar la secuencia de la misma forma con que comenzó él. En ON bastará hacer la secuencia básica. **Random Select** - Se puede conectar o desconectar la elección automática y al azar de personaje. **Timer** - Si está conectado, cada lucha dura 99 segundos. Desconectado, el tiempo es infinito, hasta que alguien venza.



JAGO

SPECIAL MOVES
Endokuken - ↓ ↘ →, cualquier piña
Yellow Lighting - apretá y sujetá cualquier piña, ↓ ↘ → y soltá
Wind Kick - apretá ↘ ↓ ↙ ó ↙ ↓ ↘, cualquier patada
Laser Sword/Blade Whip - ↘ ↓ ↙, piña fuerte
Tiger Fury - → ↓ ↘ →, cualquier piña (funciona también como Combo Breaker)

HUMILIATION - de cualquier lugar, → ↘ ↓ ↙ ← piña mediana

COMBO BREAKER
Tiger Fury - → ↓ ↘ →, cualquier piña

DANGER MOVES
Neuter Slice - cerca del enemigo, ←, → →, piña débil
Car Drop - a mediana distancia, ← ←, → →, piña mediana

ULTRA COMBOS
↘ ↓ ↙, piña débil
Combo 1 - ↘ ↓ ↙, patada fuerte, patada mediana, ↘ ↓ ↙, piña fuerte, patada mediana, (A) piña mediana, → ↓ ← (S) piña mediana, (A) piña mediana, ↓ ↘ →, (S) piña mediana.
Combo 2 - ↘ ↓ ↙, piña fuerte, ↓ + piña fuerte, ↘ ↓ ↙, piña fuerte, → ↓ ↘, piña fuerte
Combo 3 - (A) patada mediana, ↘ ↓ ↙, (S) patada mediana, patada mediana, ↘ ↓ ↙, patada mediana
Combo 4 - ↘ ↓ ↙, patada fuerte, ↓ + piña fuerte, → ↓ ↘, piña mediana
Combo 5 - ↘ ↓ ↙, patada fuerte, patada mediana, → ↓ ↘, piña fuerte

B. ORCHID

SPECIAL MOVES
Lasaken - ↓ ↘ →, cualquier piña
Fire Kat - sujetá ← 2 segundos, → cualquier piña
Ichi - ↘ ↓ ↙, piña débil o mediana
Spinning Sword - ↘ ↓ ↙, piña fuerte
Frogger - cerca del enemigo, ↓ → ← patada débil, patada fuerte
Flasher - cerca del enemigo ← → →, piña débil

HUMILIATION - de cualquier lugar, → ↘ ↓ ↙ ← piña fuerte

COMBO BREAKER
Flick Flak - sujetá ← 2s → , cualquier patada

DANGER MOVE
Frog - ↓ → ← patada fuerte

ULTRA COMBOS
← → piña mediana
Combo 1 - (A) piña fuerte, ← → (S) piña fuerte, patada fuerte, → ←, patada mediana, piña débil, ↘, ↓, ↙, piña débil (2x), ↘, ↓, ↙, piña fuerte
Combo 2 - (A) piña media, ↘, ↓, ↙ (S) piña mediana, piña fuerte, ↘, ↓, ↙, piña débil (2x), ← →, patada débil

FULGORE

SPECIAL MOVES
Laser Storm Single - ↓ ↘ →, cualquier piña
Laser Storm Two Shots - ← ← ↓ ↘ → piña débil
Laser Storm Three Shots - → ← ← ↓ ↘ → piña débil
Cyberdash - sujetá ← 2 seg. →, cualquier patada
Reflect - ↓ ↙ ← cualquier piña
Plasma Port - ← ↓ ↙ ← cualquier piña
Plasmaslice - → ↓ ↘ →, cualquier patada (funciona también como Combo Breaker)
Eyelaser - ↘ ↓ ↙, patada fuerte

HUMILIATION - de cualquier lugar , ← ↙ ↓ ↘ → patada mediana

COMBO BREAKER
Plasmaslice - ← ↓ ↙ →, cualquier patada

DANGER MOVES
Head Turret - a mediana distancia, ← ↙ ↓ ↘ →, patada fuerte
Death Beam - a mediana distancia → ↘ ↓ ↙ ← piña fuerte
Gun 'em Down - ↓ ↘ →

ULTRA COMBOS
← ↓ ↙ →, piña débil
Combo 1 - ←, ↓, ↙, patada fuerte, piña débil, →, ↓, ↘, patada fuerte, piña débil, →, ↓, ↘, piña fuerte.
Combo 2 - ← →, patada débil, piña débil, ← →, patada mediana, →, ←, ←, ↓, ↘, →, piña débil
Combo 3 - (A) patada fuerte, ← → (S) patada fuerte, patada mediana, ↘, ↓, ↙, patada fuerte, patada mediana, ↓, ↘, →, piña mediana.

CINDER

SPECIAL MOVES
Trailblazer - en el aire → → cualquier piña
Mirage - → ↘ ↓ ↙ ← piña mediana
Heatsink - → ↘ ↓ ↙ ← piña fuerte
Heatfist - ← ← piña débil
Super Toasty! - a mediana distancia ↓ ↘ →, patada débil
Flame Kick - → ↓ ↘, cualquier piña

HUMILIATION
← ← ← patada fuerte

COMBO BREAKER
Fireflash - → ↘ ↓ ↘ →

DANGER MOVES
Burning Pool - cerca del enemigo ← ← ← piña mediana
Inferno - → →, cualquier patada
Meltdown - ← ↓ →, patada débil

ULTRA COMBOS
← 2 segs. →, piña fuerte
Combo 1 - →, →, piña mediana, débil, ↓, →, ↘, patada fuerte
Combo 2 - →, →, piña mediana, patada media, →, ←, piña débil, piña mediana, ↓, →, ↘
Combo 3 - →, →, piña mediana, piña débil, ←, ←, piña débil, piña mediana, →, ↓, ↘
Combo 4 - Salto + patada fuerte, piña mediana, ←, ←, piña débil, piña mediana, ← →, piña mediana

T. J. COMBO

SPECIAL MOVES
Spinfist - sujetá ← 2 segs. →, piña débil
Rollercoaster - sujetá ← 2 segs. →, piña mediana
Powerline - sujetá ← 2 segs. →, piña fuerte
Cyclone - sujetá piña fuerte 3 segs. soltá
Neck Breaker - cerca del enemigo, ← ← → →, piña mediana
Flying Knee - sujetá ← 2 segs. →, patada fuerte
Knee K.O. - sujetá ← 2 segs. →, patada mediana
Fast Flying Knee - sujetá ← 2 segs. →, patada débil
Turn Around Punch - sujetá → 2 segs. ← piña débil



HUMILIATION - desde cualquier lugar ↓ ↓ ↓ piña débil

COMBO BREAKER
Flying Knee - ← 2 segs. → cualquier patada

DANGER MOVES
Splat Fatality - cerca del enemigo, ← ↙ ↓ ↘ →, patada fuerte
Neck Breaker - ← ← → →, piña mediana

ULTRA COMBOS
→ ← piña fuerte
Combo 1 - Top Attack: →, piña mediana, ← piña débil, →, piña fuerte.
Combo 2 - (A) patada fuerte, ← → (S) patada fuerte, piña mediana, ← →, piña mediana
Combo 3 - ← →, piña mediana, patada fuerte, → ←, piña débil, (A) piña mediana, → (S) piña mediana.
Combo 4 - (A) piña fuerte, (jump in) piña débil, patada débil, (S) piña fuerte, piña fuerte.
Combo 5 - ↙ + piña fuerte, →, piña fuerte, patada fuerte, ← →, patada fuerte.
Combo 6 - ← →, piña débil, piña mediana, → ←, piña débil, patada mediana, ← →, piña fuerte.

GLACIUS

SPECIAL MOVES
Shockwave - ↓ ↘ →, cualquier piña
Cold Shoulder - sujetá ← 2 segs. →, cualquier piña
Ice Lance - ↘ ↓ ↙, piña débil
Puddle Port - → ↘ ↓ ↙ ← patada débil
The Blob - a media distancia, → ↘ ↓ ↙ ← pa-

tada mediana
Liquidize - ↓ ↘ →, cualquier patada

HUMILIATION - ↓ ↓ ↓ patada mediana

COMBO BREAKER
Cold Shoulder - ← 2 segs. →, cualquier piña

DANGER MOVE
Absorber - → ↘ ↓ ↙ ← patada mediana o fuerte
Ice Pick - ← ↙ ↓ ↘ →, piña mediana
Pool of Death - ← ← ←, patada fuerte

ULTRA COMBOS
→ ← piña fuerte
Combo 1 - ← →, piña fuerte, piña mediana, ↓, ↘, →, patada fuerte
Combo 2 - ↓, ↘, →, patada mediana, patada fuerte, ↓, ↘, →, piña fuerte
Combo 3 - ↓, ↘, →, patada mediana, → ←, piña mediana

SPINAL

SPECIAL MOVES
Power Devour - ← y sujetá piña débil
Searing Skull - ↓ ↘ →, cualquier piña
Skeletport - ↓ ↓ cualquier piña o patada
Bone Shaker - → →, cualquier piña
Soul Sword - → ← piña mediana
Straight To Hell - a mediana distancia, ← ← ← ← patada mediana
Super Searing Skull - ← ↙ ↓ ↘ → piña fuerte

HUMILIATION - ← ↓ →, patada fuerte

COMBO BREAKER
Bone Shaker
Sliding Kick - ↙ ↓ ↘, patada fuerte

DANGER MOVES
Shield Stab - cerca del enemigo, ← ← →, patada débil
Grave Puller - ← ← ← patada mediana

ULTRA COMBOS
← ↘ →, piña fuerte
Combo 1 - Power Devour 3x, →, →, piña fuerte, ← + patada fuerte, piña fuerte, → ←, piña mediana, piña fuerte, ↓, ↘, →, piña débil 3x.
Combo 2 - ←, ↙, ↓, ↘, →, patada fuerte, piña débil, → ←, piña mediana, (A) piña fuerte, ↓, ↓, (S) piña fuerte

SABREWULF

SPECIAL MOVES
Flaming Bat - ↓ ↙ ← cualquier piña
Sabrespin - sujetá ← 2 seg. → cualquier piña
Sabreroll - sujetá ← 2 seg. → patada débil
Sabrepounce - sujetá ← 2 seg. →, patada fuerte
Howl - ↘ ↓ ↙, patada fuerte
Wolverine - cerca del enemigo, → → ← ← patada mediana
Sabreslap - sujetá ← 2 seg →, patada media
Reverse Sabrespin - sujetá → 2 seg. ← piña mediana

HUMILIATION - → →, piña débil

COMBO BREAKER
Running Uppercut - sujetá ← 2seg. →, patada mediana
Sabretap - ← →, cualquier patada

DANGER MOVES
Claw - ← ← patada mediana
Clawkiller - ← ← ← patada mediana
Screen Slap - cerca del enemigo, ← ← →, piña mediana

ULTRA COMBOS
← →, patada débil
Combo 1 - →, ↘, ↓, ↙, ←, patada fuerte, ← →, patada débil, piña fuerte, → ←, piña mediana, patada fuerte, ← →, patada fuerte.
Combo 2 - ← →, piña fuerte, piña débil → ←, piña mediana, piña débil, ← →, piña mediana, piña débil, ← →, patada débil.
Combo 3 - Salto + patada fuerte, piña mediana, → ←, piña mediana, piña fuerte, ← →, patada mediana.

RIPTOR

SPECIAL MOVES
Flaming Venom - ↓ ↙ ← cualquier piña
Reverse Jump Rake - → 2 seg. ← patada mediana o débil
Air Fire - en el aire, ↓ ↙ ← cualquier piña
Dragon Breath - ↘ ↓ ↙ piña fuerte
Claw Uppercut - ↘ ↓ ↙, piña débil
Tailflip - ↘ ↓ ↙, cualquier patada
Rampage - sujetá ← 2 seg. →, cualquier piña
Acid Spit - a mediana distancia, ← ← ← ← patada mediana

COMBO BREAKER
Jump Rake - sujetá ← 2 seg. →, cualquier patada

DANGER MOVES
Eat them Whole - cerca del enemigo, ← ↙ ↓ ↘ →, piña mediana
Deadly Venom - ← ← patada mediana
Screem Slap - ← ← →, piña mediana

ULTRA COMBOS
← →, patada débil

Combo 1 - ← →, piña débil, piña mediana, ↘, ↓, ↙, piña fuerte, piña débil, ↓, ↙, ←, piña débil.
Combo 2 - ↙ + piña fuerte, →, patada mediana, →, ↘, ↓, ↙, piña débil.

CHIEF THUNDER

SPECIAL MOVES
Phoenix - ↓ ↘ →, cualquier patada
Triplax - sujetá ← 2 seg. →, cualquier piña
Tomahawk - en el aire, → ↘ ↓ ↙ ← piña fuerte
Reverse Triplax - sujetá → 2 seg. → piña mediana

HUMILIATION - ↓ ↓ ↓ piña débil

COMBO BREAKER
Sammamish - → ↘ ↓ ↙ ← cualquier piña

DANGER MOVES
War Dance - ← ↙ ↓ ↘ ←, piña fuerte
Super Chop - cerca del enemigo, → ↘ ↓ ↙ ← patada fuerte

ULTRA COMBOS
← →, piña débil
Combo 1 - ↘, ↓, ↙, piña débil, patada fuerte, ↘ ↓, ↙, piña mediana.
Combo 2 - ↘, ↓, ↙, piña fuerte, ↓, ↙, →, piña fuerte
Combo 3 - ↙ + piña fuerte, →, piña fuerte, ↓, ↙, →, piña fuerte
Combo 4 - →, ↘, ↓, ↙, ←, piña débil, piña fuerte, →, ↘, ↓, ↙, ←, piña mediana.
Combo 5 - Salto + ↓, ↙, ←, piña fuerte, piña mediana, ← →, piña mediana, patada fuerte, →, ↘, ↓, ↙, ←, piña mediana, ↓, ↘, →, patada débil
Combo 6 - →, ↘, ↓, ↙, ←, piña mediana, ↓, ↘, →, patada débil
Combo 7 - ← + piña fuerte, patada fuerte, → ←, piña mediana, piña débil, ← →, piña fuerte, ↓, ↘, →, patada débil.

Los Ultra Combos son las secuencias de golpes más animales y difíciles de hacer, y exigen mucho entrenamiento.
Comenzá despacito, esmerándote con la precisión de los movimientos, sin preocuparte por la rapidez. Cuando tu oponente se manda un Combo, tenés la opción de intentar desarmarlo con un Combo Breaker, o usar un Ultra Combo, que dispara una decena de golpes y puede liquidar la lucha.
En los Ultra Combos, hay una orden de fuerza de los golpes (patadas o piñas) para neutralizar el ataque del adversario.

ATENCIÓN:

Un golpe débil quiebra a uno mediano

Un golpe mediano quiebra a uno fuerte

Un golpe fuerte quiebra a uno débil

En todos los Ultra Combos, donde aparece la letra A, mantené el comando apretado, cuando aparece la letra S soltá el comando. Las flechas entre paréntesis indican los comandos que tenés que cargar (2 seg.). ¡Mucho entrenamiento y buena suerte!

STREET FIGHTER 2:
LA GUIA DEFINITIVA

¡Felicitaciones! Tenés en tus manos la mejor (y más completa) guía de Street Fighter 2. Sirve para TODAS las versiones del game, desde el pionero World Warriors (Super NES y Arcade) hasta el modernísimo Super Street Fighter 2 Turbo. Basta ojear esta nota genial para volverse un campeón en los principales golpes de cada uno de los 16 personajes. Para facilitar tu vida, los golpes aparecen en el orden en que fueron evolucionando, representados por colores (fijate en el cuadro de abajo). ¡Ahora no tenés más disculpa! Con este regalazo que te hace ACTION GAMES, sólo no se vuelve un campeón en SF2 el que no quiere. Leé la explicación sobre los comandos con mucha atención y ...FIGHT! FIGHT! FIGHT!

PARA ENTENDER LOS COMANDOS

golpe: cualquier botón de golpe con el puño
SF: golpe fuerte
SM: golpe mediano
sf: golpe débil
patada: cualquier botón de patada
CF: patada fuerte
CM: patada mediana
cf: patada débil
↓ ↘ → (sin coma) : de una sola vez, deslizando
←, → (con coma): una por vez
2s: cargá por 2 segundos

TODOS LOS GOLPES SON INDICADOS CON TU LUCHADOR A LA IZQUIERDA. PARA EJECUTAR UN GOLPE CON TU LUCHADOR A LA DERECHA, BASTA INVERTIR EL SENTIDO DEL MOVIMIENTO.

LAS VERSIONES DEL CLASICO

1) SF 2: World Warrior (Super NES/Arcade)
2) SF 2: Champion Edition (Arcade)
3) SF 2 Turbo (Super NES/Arcade)
4) SF 2: Special Champion Edition (Mega Drive)
5) Super SF 2 (SNES/Mega Drive/Arcade)
6) Super SF 2 Turbo (Arcade)

¡¡¡ATENCION!!!

Algunos golpes solamente funcionan en algunas versiones de SF 2. Para que no te encuentres re-perdido, se nos ocurrió una convención. Fijate bien:

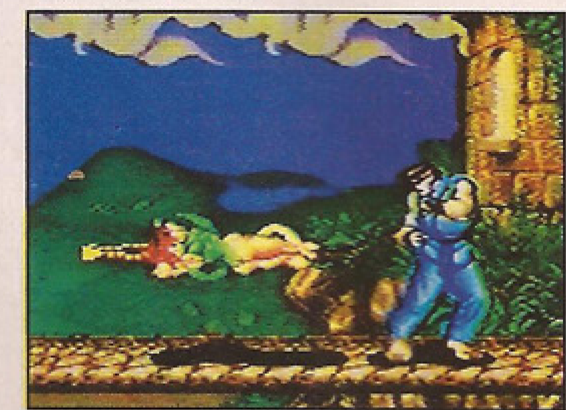
Azul: *funciona en todas las versiones, para todas las plataformas (arcades, Mega y Super NES)*
Rojo: *funciona a partir de la versión 2 (del modo Normal de la versión 3 y modo Champion de la versión 4)*
Verde: *funciona a partir del modo Turbo de la versión 3 e Hyper de la versión 4*
Violeta: *funciona a partir de la versión 5*
Negro: *funciona sólo en la versión 6*

CAMMY
(Inglaterra)



PIE EN LA CARA
→ + CF
ZANCADILLA
↓ + CF

CANNON DRILL

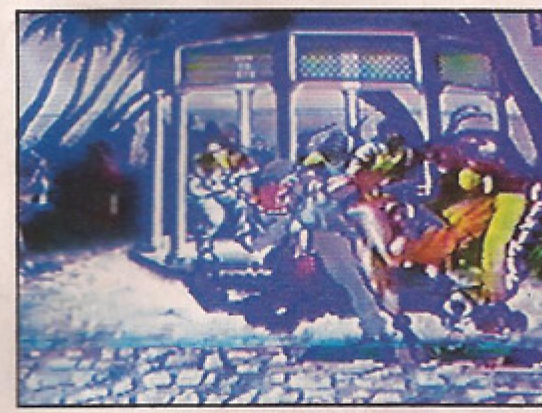


↓ ↘ → + patada

SPINNING KNUCKLE
← ↙ → + golpe (desvía las magias)
THRUST KICK
→ ↓ ↘ + patada
ENTERRADA EN EL SUELO
→ + SM o SF (cerca del adversario)
ARROJAR EN EL AIRE (CON LAS MANOS)
Saltá y, cerca del adversario, apretá → + SM o SF
ARROJAR CON LAS PIERNAS
Apretá → + CM o CF cerca del adversario
ARROJAR EN EL AIRE (CON LOS PIES)
En el aire, cerca del enemigo, apretá → + CM o CF

FURYGAN COMBINATION
← ↙ ↓ ↘ → ↗ + golpe

SPIN DIVE SMASHER



Devastador: → ↓ ↘ → ↓ ↘ + patada

COMBOS

1) Saltá encima con SF, da un SM y prepará un Cannon Drill con CF (acierta tres veces)
2) Saltá con CF, propiná un SM o CM y subí con un Thrust Kick (pega tres veces)

KEN

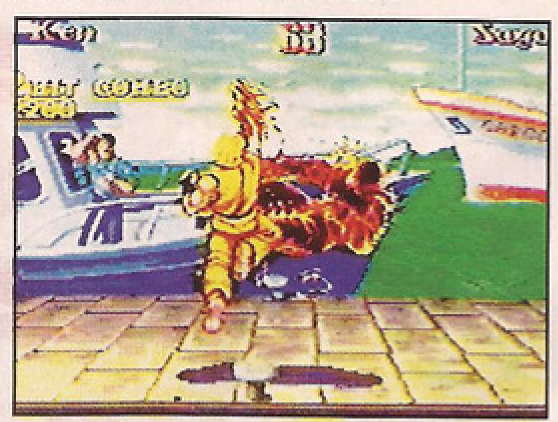
(Estados Unidos)



DRAGON PUNCH
→ ↓ ↘ + golpe
MAGIA
↓ ↘ → + golpe
GIRATORIA
↓ ↙ ← + patada
ARROJAR CON LOS PIES
Cerca, → + CM o CF
ARROJAR CON LAS MANOS
Cerca, → + SM o SF
GANCHO
↓ + SF

GIRATORIA EN LO ALTO
Saltá y ↓ ↙ ← + patada

DRAGON PUNCH DE FUEGO



→ ↓ ↘ + SF

SUPERPATADA EN EL ROSTRO
→ ↘ → + patada
PATADA ANTIAEREA - ← ↙ ↓ ↘ → + patada
PATADA DOBLE
→ ↘ ↓ + patada

VIOLENT SHORYUKEN



→ ↓ ↘ → ↓ ↘ + golpe

COMBOS

1) SF parado + Dragon Punch con SF (acierta hasta cuatro veces)
2) Saltá, da una voladora con CF, SF y subí con un Dragon Punch con SF (pega hasta cinco veces)

RYU

(Japón)



MAGIA
↓ ↘ → + Golpe

DRAGON PUNCH
→ ↓ ↘ + golpe

GIRATORIA
↓ ↙ ← + Patada

ARROJAR CON LOS PIES
De cerca, apretá → + CM o CF

ARROJAR CON LAS MANOS
De cerca, apretá → + SM o SF

PATADA EXPERTA
CF parado (pega dos veces)

GIRATORIA EN LO ALTO
Saltá y apretá ↓ ↙ ← + patada

MAGIA DE FUEGO



← ↙ ↓ ↘ → + golpe

VACCUMM HADOUKEN



↓ ↘ → ↓ ↘ → + golpe

COMBOS

1) Saltá con CF, da un cf y soltá magia (pega hasta tres veces)
2) Andá hacia arriba con SF, da un sf en el estómago y reventá con un Dragon Punch.

CHUN-LI

(China)

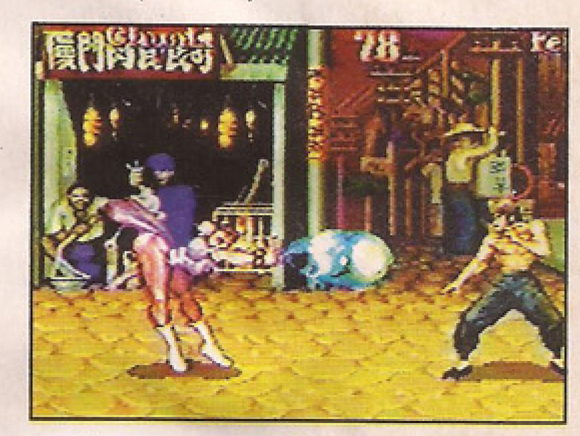


SPINNING BIRD KICK
↓ 2s, ↑ + patada
LIGHTNING KICK
Patada rapidita
ARROJAR EN LO ALTO
Saltá y apretá → + SM o SF
ARROJAR EN EL SUELO
De cerca, → + SM o SF
PIE EN LA CABEZA
Saltá y apretá ↓ + CM

BALON
Bien cerca, → + CF
MORTAL
Bien cerca, → + CM

SPINNING BIRD KICK EN LO ALTO
En lo alto del salto, ↓ 2s, ↑ + patada
MAGIA
← ↙ ↓ ↘ → + golpe

MAGIA (SUPER)



← 2s, → + golpe (nueva animación)

PATADA EN LA CARA
Parado, apretá CF

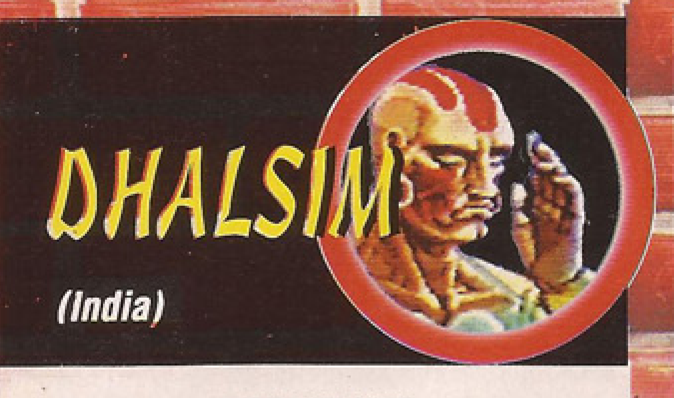
SPINNING BIRD KICK
← 2s, → + patada
TENSHO KYAKU
↓ 2s, ↑ + patada

THOUSAND BURST KICK



← 2s, → ← → + patada

COMBOS
1) Saltá con SF, da un SM y completá con una zancadilla con CF (pega hasta 3 veces)
2) Saltá y da un SF en la cabeza, otro SF y acabá con magia (pega tres veces)



DHALSIM

(India)

YOGA FLAME
← ↙ ↓ ↘ → + golpe
YOGA FIRE
↓ ↘ → + golpe
COSCORRON
De cerca, → + SM
ARROJAR
De cerca → + SF
CABEZAZO
De cerca, SF
TORNILLO CON LOS PIES
↑ para saltar, ↓ + CF
TORNILLO CON LA CABEZA
↑ para saltar, ↓ + SF

YOGA TELEPORT
(en frente, lejos del enemigo)
← ↓ ↙ + 3 botones de patada
(en la Super, sale con 2 patadas)
YOGA TELEPORT
(en frente, cerca del adversario)
← ↓ ↙ + 3 botones de golpe
(en la Super, sale con 2 puñetazos)
YOGA TELEPORT
(cerca, a espaldas del adversario)
→ ↓ ↘ + 3 botones de pagada
(en la Super, sale con dos patadas)
YOGA TELEPORT
(lejos, a espaldas del enemigo)
→ ↓ ↘ + 3 botones de golpe
(en la Super, sale con dos golpes)

YOGA BLAST
Es un Yoga Flame hacia lo alto:
← ↙ ↓ ↘ → + patada

YOGA INFERNO



← ↙ ↓ ↘ → ← ↙ ↓ ↘ → + golpe

COMBOS

1) Soltá un Yoga Fire con sf y da un SF en la secuencia (acierta tres veces)
2) Comenzá con un CM y reventá en la magia con SF (acierta dos veces)



GUILE

(Estados Unidos)

SONIC BOOM (magia)
← 2s, → + golpe

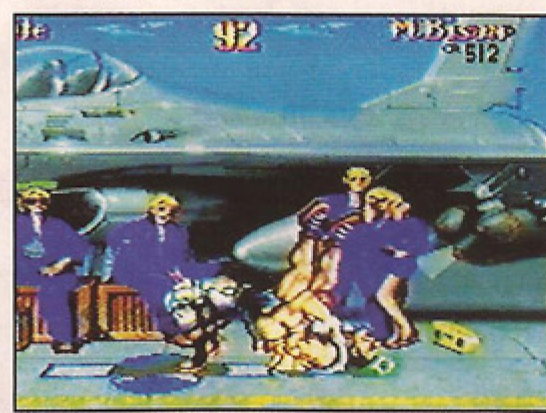
FLASH KICK (cuchillo)
↓ 2s, ↑ + patada

GANCHO
↓ + SF

ARROJAR EN EL AIRE (hacia el lado)
Saltá y agarrá con golpe

ARROJAR EN EL AIRE (hacia abajo)
Saltá y agarrá con patada

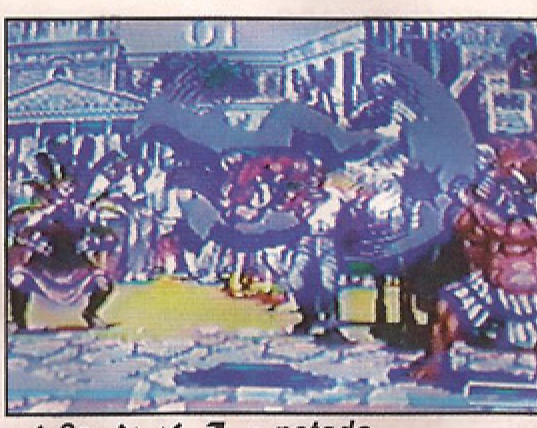
ENTERRADA



De cerca, → + SF

RODILLAZO
→ + CM

DOUBLE FLASH KICK



↙ 2s, ↘ ↙ ↗ + patada

COMBOS

1) Saltá con SF sobre la cabeza, da un SF (gancho), lanzá una magia y acabá con SF (pega hasta cuatro veces)
2) Saltá con SF sobre la cabeza, da un SM y subí el cuchillo con CF (pega tres veces).

E. HONDA

(Japón)

HUNDRED HAND SLAP
Golpes rapiditos

TORPEDO
← 2s, → + golpe

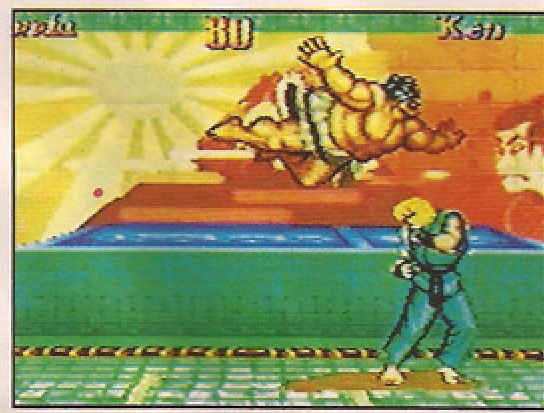
ROMPE-ESPALDA
De cerca, → + SF

RODILLAZO
De cerca, → + CM o CF

ARROJAR LEJOS
De cerca, → + SM

CACHETADA ANDANDO
Direccional + golpe rápido

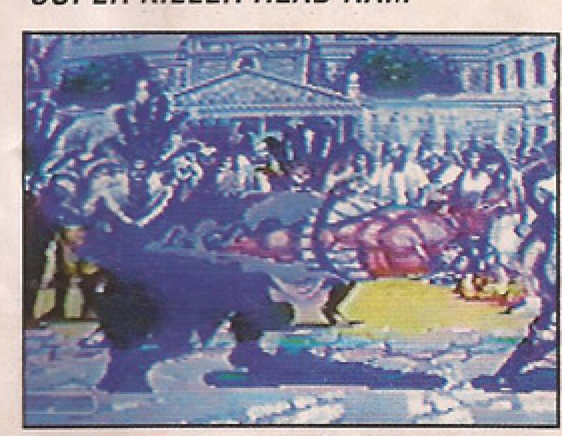
SUMO SMASH



↓ 2s, ↑ + patada

LANZAMIENTO ANIMAL
← ↙ ↓ ↘ → + golpe

SUPER KILLER HEAD RAM



← 2s, → ← → + golpe

COMBOS

1) Saltá con SF sobre la cabeza y salí andando con la Cachetada (pega hasta cinco veces)
2) Saltá con SF, da un SM y reventá con un Torpedo (pega hasta tres veces)

ZANGIEF

(Rusia)



PILON TRIPLE
Vuelta completa en el direccional + golpe
PECHAZO
↑ ↓ + SF
GIRO CON LOS BRAZOS
Dos botones de golpe o patada al mismo tiempo
ENTERRADA
→ + SF

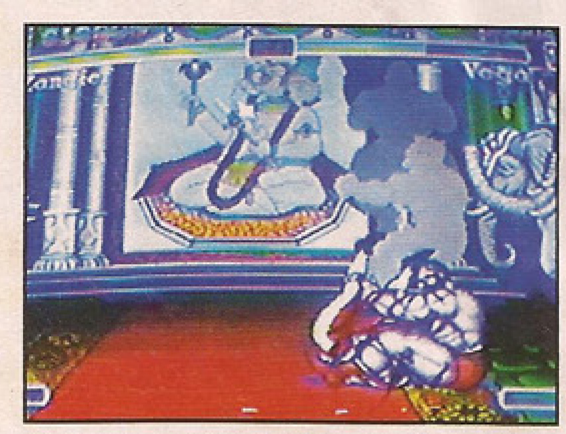
GIRO ANDANDO
Andá y apretá dos botones de golpe

GIRO RAPIDO
Dos botones de patada al mismo tiempo

ARROJAR HACIA ATRAS
De cerca, → + CM
MORDISCO
Apretá CF cerca del adversario
ARROJAR EN EL SUELO
Saltá y apretá SF
ARROJAR POR ATRAS
Saltá y apretá CF
ENTERRADA DOBLE - Cerca, vuelta completa en el Direccional + patada
ENTERRADA DE LEJOS
Vuelta completa en el Direccional + patada, a distancia mediana

HUIDA DE LAS MAGIAS
(solamente en el Super Turbo)
→ ↘ ↓ + golpe

FINAL ATOMIC BUSTER



Dos vueltas en el Direccional + golpe

COMBOS

1) Saltá con SF en la cabeza, da un SM en el estómago y salí girando con golpe (pega tres veces)
2) Saltá, da un pechazo, mandá un SF, otro SF y acabá con un lindo pilón triple (pega cuatro, pero cuenta como tres).

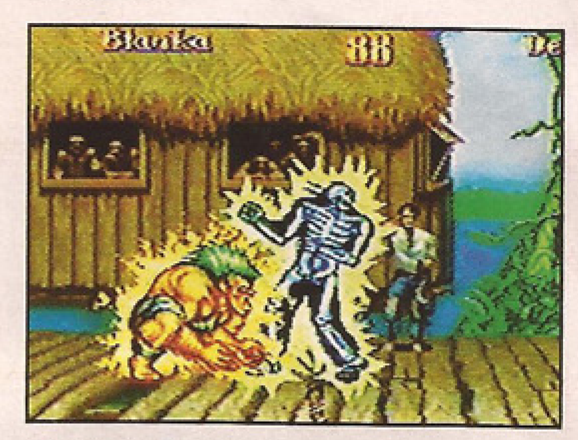
BLANKA

(Brasil)



MORDISCO
Cerca del adversario, → + SF
BOLITA
← 2s, → + golpe
CABEZAZO
De cerca, → + SM
RODILLAZO
De cerca, → + CM
GARRAS EN LA CABEZA
Parado, apretá SF

CHOQUE



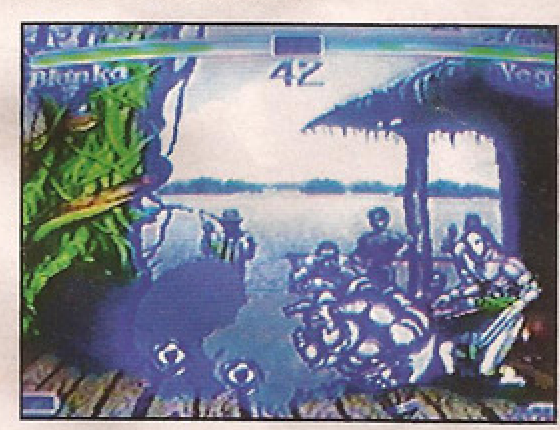
Golpe varias veces seguidas

BOLITA HACIA ARRIBA
↓ 2s, ↑ + patada

BOLITA CON PATADA
← 2s, → + patada (salta magia)

VUELO
→ + 3 botones de patada

GRAND SHAVE ROLL



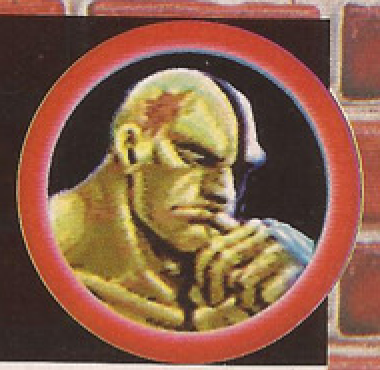
← 2s, → ← → + golpe. Dejá presionado el botón de golpe y soltalo para atacar

COMBOS

1) Saltá con SF, da un cabezazo y terminá con la bolita (pega tres veces)
2) Saltá con SF y caé con el choque (pega dos veces, pero es muy rápido)

SAGAT

(Tailandia)



TIGER KNEE
↓ ↘ → ↗ + patada
MAGIA EN LO ALTO
↓ ↘ → + golpe
MAGIA ABAJO
↓ ↘ → + patada
ARROJAR ENEMIGO
De cerca, → + SF
ZANCADILLA
↓ + CF

TIGER UPPERCUT



→ ↓ ↘ + golpe

PATADA EN LA CARA
↑ + cf
VOLADORA CON GOLPE
Andá hacia arriba y apretá SF

MULTI-HIT UPPERCUT
Acertá hasta cinco veces:
→ ↓ ↘ + golpe

TIGER GENOCIDE



→ ↓ ↘ → ↓ ↘ + golpe

COMBOS

1) Andá hacia arriba con CF, da un cf y reventá con un Uppercut con SF (pega tres veces)
2) Andá hacia arriba con CF, mandá una zancadilla y terminá con un rodillazo (acierta tres veces)



VEGA

(España)

CLAW ROLL
← 2s, → + golpe

WALL LEAP
↓ 2s, ↑ + patada. En el aire, pegado al adversario, apretá Direccional con golpe

ARROJAR
De cerca, → + SM o SF

ZANCADILLA
↓ + CF

CLAW DIVE
↓ 2s, ↑ + patada. Completá con un puñetazo todavía en el aire, a media distancia del enemigo.

FLICK
En la Champion, ← ←. En la Turbo, apretá los tres botones de golpe juntos (él girará dos veces)

VOLADA CON GARRA (ARRIBA)
↓ 2s, ↑ + sf

VOLADA CON GARRA (ABAJO)
↓2s, ↑ + SF

BACK FLIP (UN SOLO GIRO)
Dos patadas al mismo tiempo

BACK FLIP KICK
↙ 2s, → + patada

ROLLING INZA DROP



↙ 2s, ↘ ↙ ↗ + patada; → + golpe (cerca del adversario.

COMBOS

1) Andá hacia arriba con SF o CF, aterrizá y da un sf y acabá con una zancadilla con CF (acierta tres veces)
2) De cerca, colocá hacia atrás, da un sf y comenzá a hacer un Claw Roll; completá el movimiento y da un golpe (acierta hasta cinco veces)

BALROG

(Estados Unidos)

DIRECTO
← 2s, → + golpe

GANCHO
← 2s, → + patada

TURN PUNCH
Apretá tres golpes o patadas y soltalos al mismo tiempo.

CABEZAZO
De cerca, → + SF

FIST SWEEP
↓ + CF

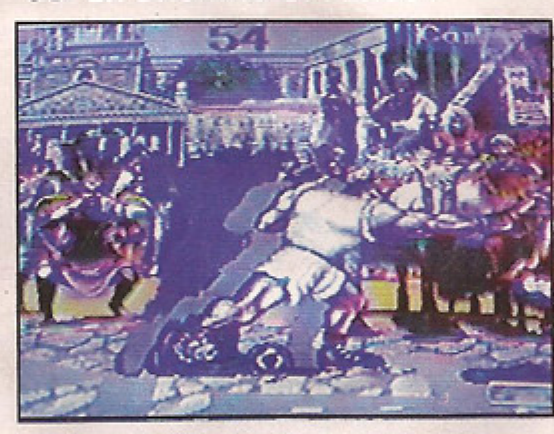
CABEZAZO HACIA ARRIBA



↓ 2s, ↑ + golpe

DASH LOW PUNCH
← 2s, ↘ + golpe

SUPER DASHING UPPERCUT



← 2s, → ← → + golpe

COMBOS

1) Cargá hacia atrás y saltá con SF, agachate y da dos sf, mandá un directo y acabá con SF (pega hasta cinco veces)
2) Saltá con SF, agachate, da un sf y acabá con CF agachado (acierta tres veces)



M. BISON

(Tailandia)

TORPEDO DE FUEGO
← 2S, → + golpe

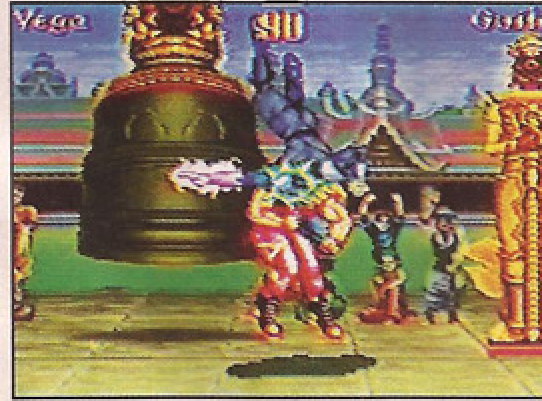
PISOTON EN LA CABEZA
↓ 2s, ↑ + patada

TIJERA
← 2s, → + patada

ZANCADILLA
↓ + CF

LANZAR ENEMIGO
De cerca, → + SM o SF

DEVIL REVERSE PUNCH



↓ 2s, ↑ golpe

RODILLAZO
De cerca, → + cf

KNEE PRESS NIGHTMARE



← 2s, → ← → + patada

COMBOS

1) Saltá y cargá hacia atrás; antes de aterrizar, da un SF, agachate y mandá un sf, terminá con un torpedo (acierta tres veces)
2) Andá hacia arriba con SF, da un SM agachado y terminá con → + CF (acierta tres veces)

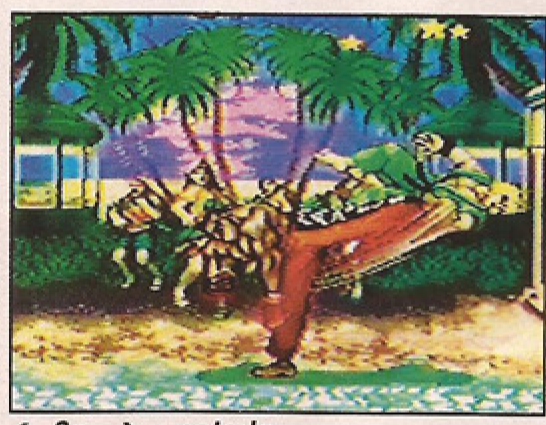


DEE JAY

(Jamaica)

CODAZO
↓ + SF
RODILLAZO
cf cerca del adversario
ZANCADILLA
↓ + CF
PATADA CONTRA VOLADORAS
→ + CF
GANCHO EN EL AIRE
Saltá y apretá SM
HYPER FIST
↓ 2s, ↑ + golpe varias veces
MAGIA
← 2s, → + golpe
ARROJAR CON LAS MANOS
Cerca del enemigo, apretá → + SM o SF
ARROJAR CON LOS PIES
Cerca del enemigo, apretá → + CM o CF

DOUBLE DREAD KICK



← 2s, → + patada

JACK KNIFE MAXIMUM
Defendete de voladoras:
↓ 2s, ↑ + patada

CARNIVAL HOOK-KICK



bestial: ← 2s, → ← → + patada

COMBOS

1) Saltá, da un SF en la cabeza, atacá con SM y terminá con magia (acierta tres veces)
2) Andá hacia arriba con SF y cargá (←), da un SM y comenzá a ejecutar un Dread Kick; completá el Dread Kick y apretá CF (pega hasta cuatro veces)



FEI LONG

(Hong Kong)

DOS MANOS EN LA PIERNA
↓ + SF (deja tonto)
RODILLAZO
A media distancia, apretá → + CF
ZANCADILLA ↓ + CM
GANCHO
→ + SF a media distancia
GOLPE DEFENSIVO
Parado, apretá SF (para contener ataques)
ARROJAR POR EL CABELLO
De cerca, apretá → + CM o CF
ARROJAR CON LAS MANOS
De cerca, apretá → + SM o SF
REKKA KEN
↓ ↘ → + golpe
(repetí el comando hasta tres veces)

RISING DRAGON KICK



← ↓ ↙ + patada (quema al enemigo)

BEATING FLASH KICK
Acertá en el aire: ← ↙ ↓ ↘ → ↗ + patada

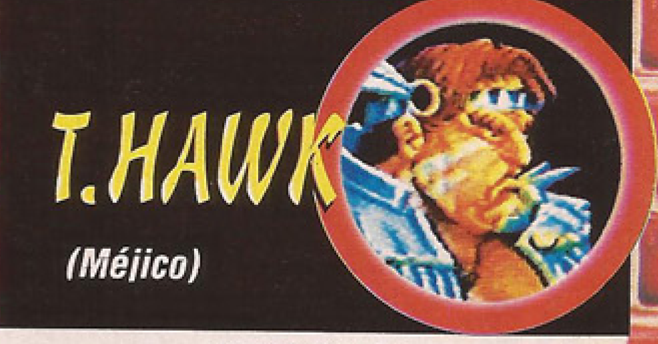
GRAND BLAZING FLAME PUNCH



Lindo combo: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + golpe

COMBOS

1) Andá hacia arriba con SF, da un SM y comenzá el Rekka Ken; concluí el Rekka Ken y da un SF; en seguida, detoná otros dos Rekka Ken (acierta hasta cinco veces)
2) Andá hacia arriba con SF y colocá ←, da un SM y hacé un Rising Dragon con CF (pega hasta cuatro veces)

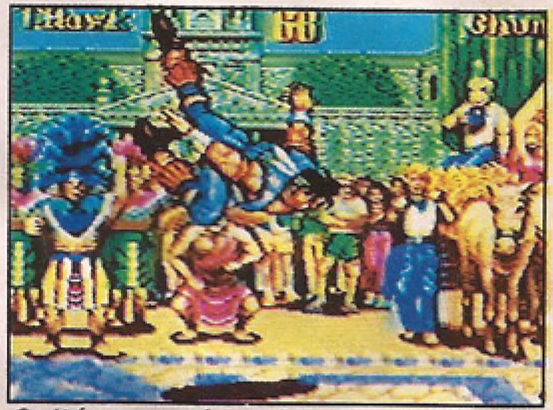


T.HAWK

(Méjico)

ZAMBULLIDA
Saltá y apretá ↓ + SF
RODILLAZO
Saltá y apretá ↓ + SM
ESTRANGULAR
Apretá SF cerca del adversario
CODAZO EN LA CARA
Apretá CF cerca del enemigo
ARROJAR LEJOS
Apretá SM cerca del adversario
BRAZOS ABIERTOS
↓ + SM
THUNDERSTRIKE
→ ↓ ↘ + golpe
STORM HAMMER
Da una vuelta completa en el Direccional y apretá golpe

THE HAWK



Saltá y apretá los 3 botones de golpe

DOUBLE TYPHOON



2 vueltas con el direccional + golpe

COMBOS

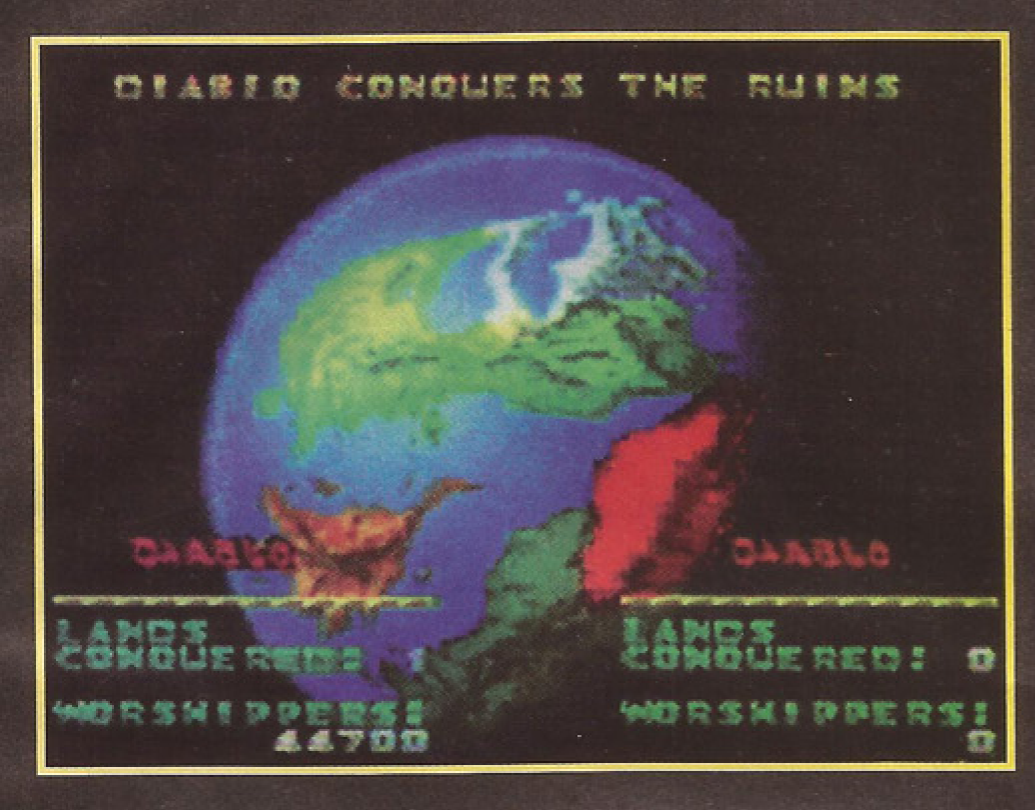
1) Saltá y apretá ↓ + SF (en las espaldas del enemigo), da un SM y terminá con un Thunderstrike (acierta hasta cuatro veces)
2) Saltá accionando SF, arrasá con ↓ + sf, da un CM y terminá con un Thunderstrike con SF (pega hasta cinco veces)

En la Super SF 2 Turbo, el THE HAWK, también conocido como Condor Dive, tiene el mismo comando, pero no puede ser usado en Combos





PRIMAL RAGE
PROBE
Lucha
1 ó 2 jugadores



¡Urrrghh! El Tiranosaurus Rex de Jurassic Park es un dulce animalito al lado de los monstruos de este Primal Rage. Ya te dimos la versión de Mega en la edición pasada, Y ahora te damos los fatalitis. Divertirte a gusto con el Super NES y el Mega. Es un game de lucha con estilo propio, de peleas entre dinosaurios y otros monstruos para saber quién domina la mayor parte del territorio. A pesar de ser un poco borrosos, los gráficos son atractivos. El movimiento de los monstruos safa y la banda de audio te ambienta en la Prehistoria. ¡Vale la pena jugarlo!

Ambas versiones son buenas. Es un game diferente y bien logrado, que a pesar de no escapar al conocido esquema de los rounds, deja a todos enganchados gracias a los personajes.

★ Está atento a los comandos que te damos: algunos golpes los ejecutás sujetando los botones, en otros basta accionarlos sin sujetarlos. Separamos los dos tipos de acción para facilitarte las cosas.

VERTIGO

Básicos
Cabezazo - X
Mordisco - Y
Coletazo - A ó B
Mordisco en el pie de cerca - Y + ↓
Mordisco en el pie de lejos - X + ↓
Salto con coletazo - A ó B + ↑
Hipnosis - X + B, ← ←

Especiales sujetando los botones
Teleporte - X + A, ↓ ↓
Rayo - X + A, → →
Comer humanos - Cuatro botones + 360 grados

BLIZZARD

Básicos
Piña - X ó Y
Gancho - A
Gancho en el estómago - B
Pasar la mano en el suelo - A + ↓
Saltar dando codazo - Y+ ↑
Saltar hacia lo alto - A + ↑

Especiales sujetando
Giro con puñetazo - Y + X
Agarrar y arrojar al suelo - X + B + 360 cerca
Aliento de hielo - X + Y + A, ← →
Fatality - Y + X + B + A, ↓ ↓ ↓ ↓ ↑

Comer humanos - Cuatro botones + 360 grados

Especiales sin sujetar
Gancho con hielo - X + Y + A, ↓ ↑



Fatality - Y + X + A, ↓↓ ←↑→

TALON

Básicos
Mordisco - X
Patada - Y
Giro con patada - A
Patada en el estómago - B
Patada hacia abajo - Y + ↓
Giro con patada en lo alto - A + ↑
Uñazo en lo alto - X + ↑
Fatality - Y + A, → ↓ ← ↑ →

Especiales sujetando
Salto en la cabeza - X + B, ← ↑ →
Agarrar - X + B, → ↓ ↓ → cerca
VArios giros con patada - Y + A, ↓ →
Agarrar de lejos - X + A, ↓ →
Comer humanos - Cuatro botones + 360 grados

CHAOS

Básicos
Piña - X ó Y
Piña en la cabeza - A
Gancho en el estómago - B
Mano en el suelo - A + ↓
Codazo - Y + ↑
Patada hacia ar - A + ↑

Especiales sujetando
Arrojar en el suelo - X + A, → ←
Terremoto - X + B, ← ← ↑ ← ↓
Aliento verde - Y + A, ↑ →
Coletazo de acero - X + A, ← ← ↑ ← ↓

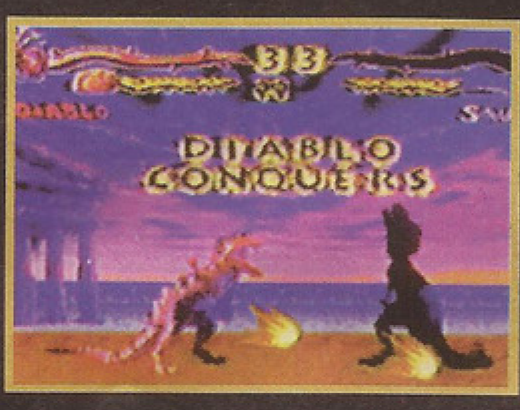
Especiales sin sujetar
Gas verde - X + B, ↓ → ↑ ←
Carrera con hombrazo - Y + B, → →

DIABLO

Básicos
Cabezazo - X
Mordisco - Y
Coletazo - A
Pisotón - B
Mordisco hacia abajo - Y + ↓
Coletazo hacia abajo - A + ↓
Mordisco arriba - X + ↑
Cabezazo arriba - A + ↑

Especiales sujetando
Aliento de fuego - Y + B, ↑ →
Aliento de fuego en el suelo - X + A, ↑ ← ↓ →
Teleportación - X + B + A, ↑
Saltar en el enemigo - Y + A, ↑ →

Especiales sin sujetar
Carrera con cabezazo - Y + A, ← ↓ →

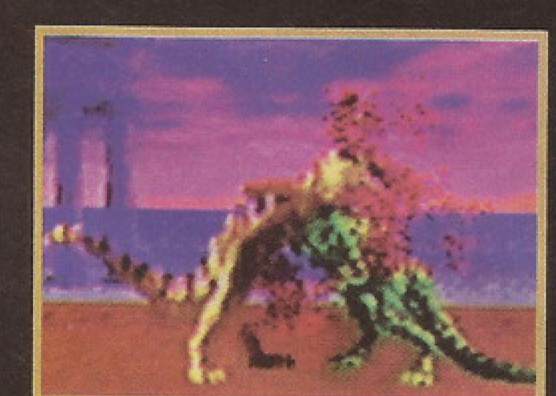


Fatality - X + B + A, → → → → →

SAURON

Básicos
Cabezazo - X
Mordisco - Y
Coletazo - A
Pisotón - B
Mordisco en la cabeza - X + ↓
Coletazo hacia ab - A + ↓
Mordisco en lo alto - X + ↑
Magia - Y + B, ← →

Especiales sujetando
Terremoto - Y + X + A, ↑ ↓
Salto con cabezazo - Y + A, ↓ ↑
Escudo - Y + B, ↓ ↑



Fatality - Y + X + B + A, ← → ← → ←

ARMADON

Básicos
Cornada - X
Cornada baja - Y
Coletazo - B
Coletazo rastrero - A + ↓
Cornada con impulso - X + ↓
Coletazo con salto - A + ↑
Salto con cornada - X + ↑

Especiales sujetando
Giro mortal cayendo en el enemigo - X + B, ← ↑ →
Bolita con pinchos - X + B, ↓ ↑
Carrera con cornadas - Y + B, ← ↓ →
Clavar el cuerno en el cuello - X + Y + B, → ←
Soltar pinchos por el rabo - X + A, ← ↑ ↘

Especiales sin sujetar
Bolita mortal - Y + A, ← → ↓

Fatality - Y + X + B + A, → ↓ ← → →

FATALES DE MEGA

ARMADON
Meditation - Sujetá A + X + B + Y.

BLIZZARD
Brain Bash - Sujetá X + Y + B, → ↓ ← → →

DIABLO
Incinerator - Sujetá todos, ↖ ↓ ↘
Fireball - Y + A + B, → → → → →

SAURON
Carnage - Sujetá todos, ← → ← → ←
Fresh Eat - Sujetá A + X, ↓ ↓ y sin soltar A y X, sujetá Y + B ↑ ↑

TALON
Shredding - X + B, → ↓ ← ↑ →
Heart Wrenching - Sujetá X + A + B, → ↓ ← ↑ ↓

CHAOS
Cannon Ball (Solamente en las pantallas Cove, Strip y Ruins) - Sujetá todos, ↓ → ↑ ↘

Cómo luchar

El cartucho ofrece cuatro modos de juego. En 1 Pl. Game, vos elegís tu dinosaurio y luchás contra los demás. En el 1 Pl. Training vos elegís tu bicho y el adversario para un sólo combate. Para jugar de a dos, elegí 2 Pl. Game: cada uno elige un personaje y juega hasta el final para ver quién es el dueño del territorio. O 2 Pl. Handcap, en el que se puede ajustar el porcentaje de daños, y así luchar con más posibilidades. Entrando en Options, podés elegir el tiempo de los rounds, el grado de dificultad y la configuración del joystick. En el Game Gore: vos elegís si querés o no sangre en las luchas.



SUPER MARIO RPG
Nintendo
RPG
1 o 2 jugadores

Gráfico	9
Sonido	9
Desafío	8
Diversión	9
Jugabilidad	9
Originalidad	8

★ Hay montones de pasajes y cosas ocultas que podés conseguir. Probá de saltar encima de todos los enemigos y de volver a todos los lugares después que has completado una sección de tu búsqueda. Te vas a sorprender. Hay montones de cosas que van a darle más fuerza a tu equipo.

★ Hay 40 cajas ocultas (39 de las cuales están totalmente escondidas). Vos no conseguís nada por encontrarlas todas, pero la mayoría de los jugadores se vuelven loquitos buscándolas. Usá el Signal Ring.

SUPER MARIO RPG

Seguramente ya sabés los temas básicos de Super Mario RPG. Ahora, después de haberte dado un tiempo para encontrar algunos secretos por tu cuenta, aquí van algunos consejos y trucos piolas. Hay un montón de cositas interesantes que podés conseguir en los games ocultos. Detonarlos en ciertos momentos te rendirá una serie de ítems de bonus. Aparte de la Búsqueda principal, hay una cantidad de sub-búsquedas en las que podés participar. No son necesarias para completar el game, pero son divertidas. Consideralos un beneficio opcional. También hay armas especiales disponibles para tus guerreros. Por ejemplo, muchos jugadores nunca van a encontrar el Lazy Shell o el Frying Pan. Super Mario RPG tiene suficientes secretos para mantener a los jugadores buscando durante algunas semanas.

GRATE GUY'S CASINO

Encontrar el Casino es re-difícil. Después del casamiento de Booster, volvé a su torre. Uno de los Grate Brothers (Knife Guy) te va a dejar jugar un juego.
Si lo derrotás nueve veces seguidas, o un total de 12 veces, te va a recompensar con la Bright Card. La entrada al casino es difícil de encontrar. Andá al Bean Valley. Cuando llegués al círculo de plantas, entrá por la cañería de arriba de todo.
Vas a ver un Chomp dorado en el lado izquierdo más alejado de la pantalla. Matá al Chomp y saltá en el lugar 10 veces. Cada vez tenés que oír un sonido de campanita. Tiene que aparecer un bloque, así como un camino al Casino. En el Casino podés jugar Blackjack, Look y una máquina tragamonedas.

THE LAZY SHELL

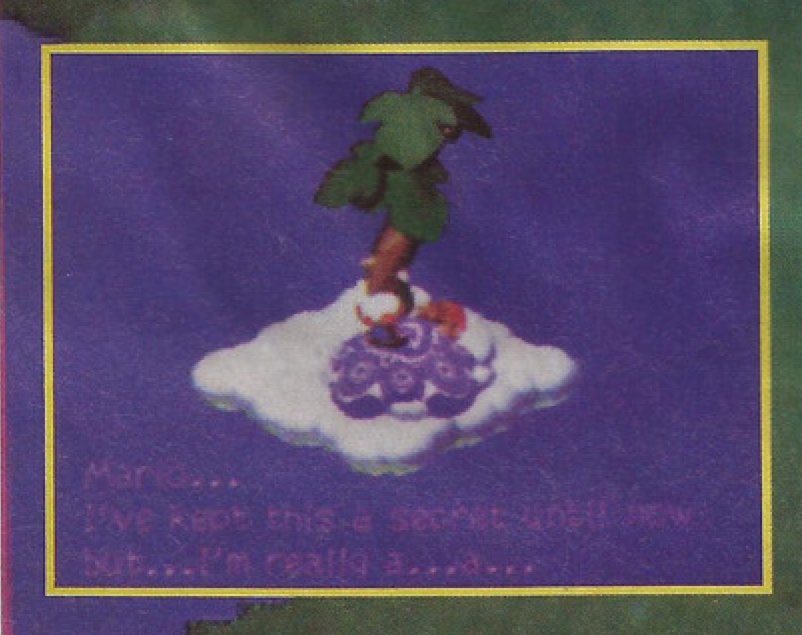
El Lazy Shell es el arma más mortífera de Mario. Para encontrarla, tenés que adquirir la Seed (Semilla) y el Fertilizer (Fertilizante). Este último es bien difícil de encontrar. Buscá un camino invisible en Nimbus. Dale los ítems al hombre extraño en la casa detrás de Rosetown.

Sheep Attack!

Hay un ítem extraño que te permite convertir a los enemigos en ovejas. Primero tenés que equipar a la Princesa con el Bathtub Ring y después comprar el Mystery Egg (Huevo Misterioso) en Moletown.
Hacé que ella use el huevo nueve veces en una sola batalla. Se va a convertir en una carnada para ovejas. Usá esta carnada 50 veces, y vas a recibir el ítem Sheep Attack. Atención: no conseguís experiencia ni monedas por enemigos derrotados de este modo.

FROG COINS

Si saltás en la cabeza de esta oruga 10 veces seguidas, vas a recibir una Frog Coin de premio. Tratá de golpearlo justo cuando sale del agujero para tener mejores probabilidades.







También podés conseguir monedas normales.

SIGNAL RING

Después de liberar a Nimbus, fijate en la casa en el lado derecho superior del pueblo. Croco va a salir corriendo, y va a dejar el Signal Ring. El anillo te avisa si hay una caja de tesoro en el cuarto en que estás. Usalo para encontrarlos todos.

RED ESSENCE

Usá el Dream Cushion en Nimbus Town unas cuantas veces y vas a soñar a Toad.
Cuando despertás, él te va a tirar una Red Essence (Esencia Roja), y después va a salir corriendo. La esencia te salva de ataques.

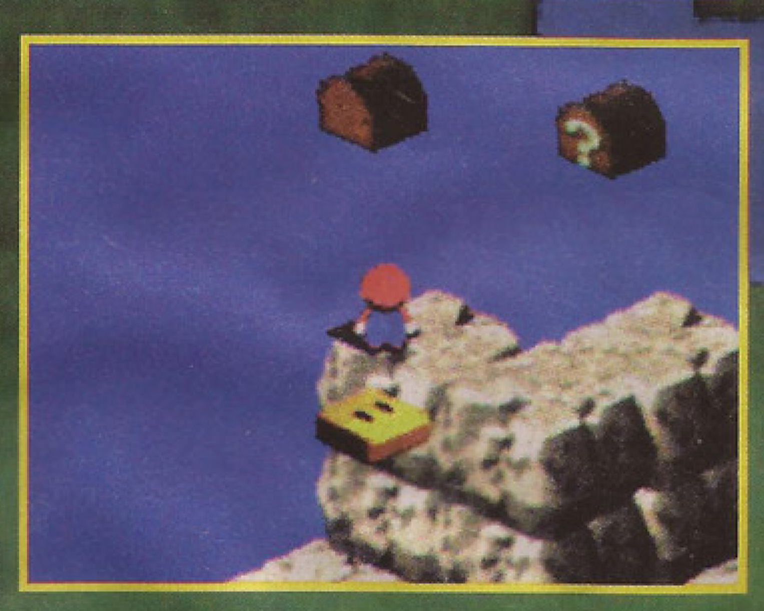
KOOPA PIN

El Koopa Pin será tuyo si escalás el acantilado en menos de 12 segundos. Si terminás en menos de 14, vas a recibir una Frog Coin. Tratá de saltar sobre las tortugas desde una distancia para ahorrar algo de tiempo.

THE DARK MAGE

Escondido en Monstro Town está el Dark Mage del game original Final Fantasy. Está armado con cuatro cristales que pueden arrojar hechizos re-poderosos contra vos una y otra vez.
Para encontrarlo, tenés que comprar primero algunos fuegos artificiales de un topo en Moleville. Dale los fuegos artificiales a la chica con el negocio falso en el mismo pueblo.
Ella te va a dar la Shiny Stone (Piedra Brillante). La piedra abrirá el sello de la puerta de Monstruo Town.
Este Boss es difícil de reventar, incluso si tus niveles están al máximo en todos tus personajes. El equipo ideal para usar contra el Dark Mage está formado por Mario, la Princesa y Geno. Hacé que Mario use Rock Candy (tratá de tener por lo menos cuatro) una y otra vez. Usá la Princesa (equipada con el Trueform Pin) para curar a todos.
Geno debería ser usado para dar fuerza a Mario, y también tiene que usar su Geno Flash. Ese ataque en particular es ideal para destruir los cristales. Si ganás, recibís el amuleto mágico Quartz Charm.









ESA MALDITA PRIMERA CAJA...

La primera caja oculta en Super Mario RPG debe ser encontrada la primera vez que entrás en el salón principal de Mushroom Castle. No aparecerá ninguna otra vez. Es la caja más difícil de encontrar porque tenés una sola oportunidad. Cuando ves por primera vez a Toad, saltá sobre su cabeza. Saltá desde allí hasta una plataforma invisible sobre la puerta. ¡La caja está justo encima!

¡¿LA SARTEN?!

Comprá la sartén (pan) para la Princesa después de liberar a Nimbus del Mushroom Kid en Mole Town.
Los dos personajes mejor escondidos son Link y Samus Aran. Para encontrar a Link tenés que quedarte a la noche en casa de Gaz en Rose Town. Te vas a despertar al lado de él. Samus solamente lo podés encontrar en el dormitorio para huéspedes del Mushroom Castle entre el momento en que derrotés al barco pirata y cuando entrás en la zona de Land's End. ¡Una vez que derrotás a Land's End, Samus desaparecerá para nunca volver!

ZONA SECRETA

Pocos la conocen porque parece un pedazo del paisaje. En Land's End, hay una montaña con un concurso Donut Bridge.Vas a notar nubecitas de humo que salen de un agujero negro. Saltá dentro para encontrar la caja del tesoro escondida y un atajo a las cloacas. Te permite agarrar la Cricket Jam que no pudiste alcanzar en la cloaca. ¡Dale la Jam a Frogucious por 10 Frog Coins!



NINJA GAIDEN TRILOGY
Tecmo
Acción
1 jugador
12 Mega

Gráfico	6
Sonido	6
Desafío	10
Diversión	8
Jugabilidad	4
Originalidad	6

Una buena idea, arruinada por un poco de falta de dedicación. De todos modos, vale la pena por el desafío.

COMANDOS

A	Espadazo
B	Saltar
↑ + B	Usar item

★ La softhouse simplemente transportó los tres juegos al cartucho, sin hacerles mejoras.

★ el cartucho merece ser jugado por los nostálgicos, o por quien no lo haya jugado en su época.

NINJA GAIDEN TRILOGY

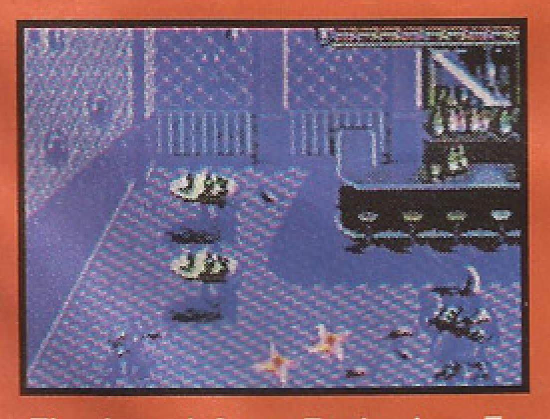
Ninja Gaiden es un clásico en la historia de los videogames, pero la Tecmo se mostró realmente perezosa y solamente parece estar interesada en sacarle apenas un poco más el jugo a este juego. Los tres games de la serie, reunidos en este cartucho, hicieron en su tiempo una multitud de fans en el Nintendo 8 bits, gracias a la agilidad del héroe, desafío, gráficos y sonidos muy buenos para la consola.

HISTORIA DE MISTERIOS

Ryu Hayabusa, el héroe, es el más joven representante de los Hayabusa, un tradicional linaje de ninjas. La historia comienza cuando su padre, Hen Hayabusa, es asesinado en una lucha. Los motivos de la lucha y la identidad del agresor son desconocidos. Pero Ryu recibe un misterioso telegrama pidiéndole que vaya a América para encontrarse con un tal Walter Smith. Es ahí que comienza la aventura del Ninja que recibió un "telegrama extranjero" (Gaiden en japonés). Una historia que pasa por mil vueltas y complica hasta a la CIA.

NINJA GAIDEN
la primera versión (1989)

En el primer juego, Ryu tiene solamente la habilidad de pegarse a las paredes. En los otros games desarrollará nuevas habilidades, pero la dinámica será siempre la misma. Algunos ítems le dan armas, otros recargan la energía, además de las tradicionales vidas extras. En este game, los ítems están en pequeñas antorchas, y a veces, en los enemigos, después que los destruís. Ryu no acumula armas y vos siempre usás la última que agarraste.



El primer jefe es Barbarian. Esperá que ataque con la espada para después darle.

PASSWORDS

ACT 2 - AXXRYA
ACT 3 - XYBRLX
ACT 4 - BRABYY
ACT 5 - XAYXLL
ACT 6 - RYRLAX



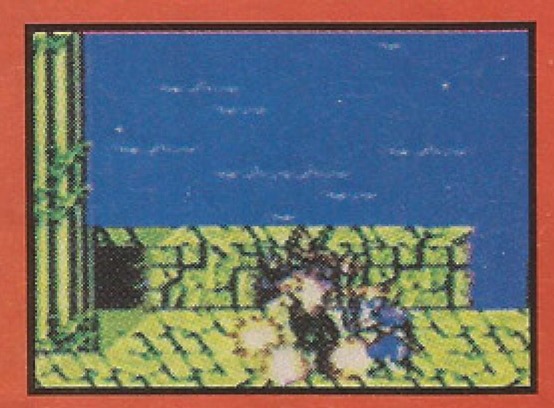
Tercer jefe: colocate en el ángulo izquierdo y esperá su ataque. Cuando pase cerca, dale. Acertale también tus tiros.



El cuarto jefe viene por duplicado. No hay drama: quedate en el lugar y dale un espadazo.



El Act 5 exige movimientos precisos: saltá y pegate en las dos paredes hasta llegar a la antorcha.



El quinto jefe es fácil. ¡Tiratele encima con todo!

NINJA GAIDEN
the dark sword of chaos (1990)

Ahora Ryu consigue andar por las paredes. Esta vez, los ítems están dentro de bolas color naranja y hay uno nuevo que permite jugar con clones de Ryu.



Destruí al primer jefe con sus amigos. Golpeá sin parar y saltá cuando él avance.



El quinto jefe es un poco difícil. Usá todo lo que tengas a tu disposición y esquivá las bolas de fuego.

PASSWORDS

ACT 2 - XLRBBA

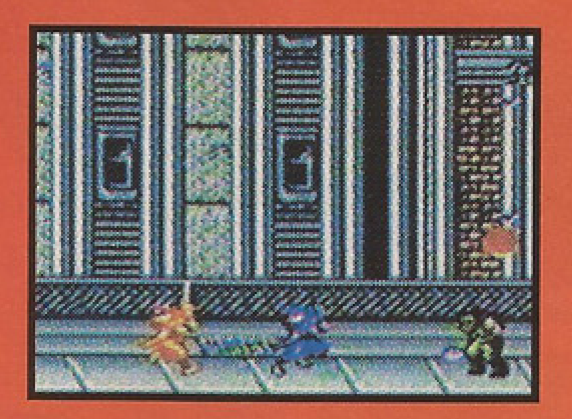
ACT 3 - LYBARR

ACT 4 - ALXYYB

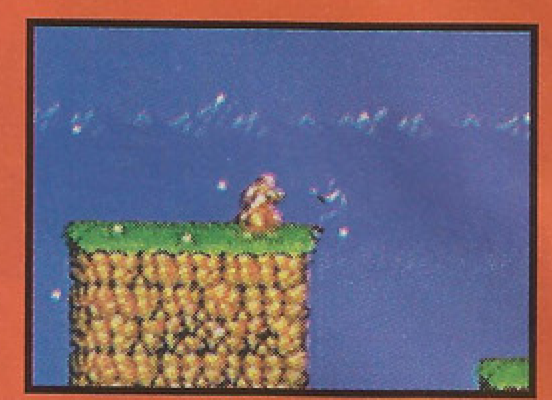
ACT 5 - RAABXL

ACT 6 - YLRAYR

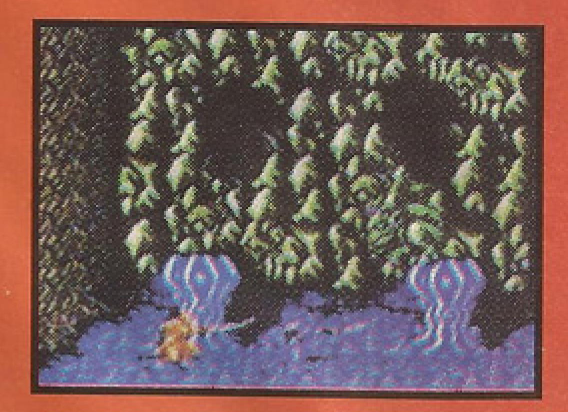
ACT 7 - BBXYAL



Item ruevo a la vista. Tomándolo vos quedás con hasta dos "sombras". Los tipos te dan una gran ayuda, porque la unión hace la fuerza ...



En este lugar (Act 2), el viento cambia de lado de repente. Esperá que sople a tu favor para saltar.

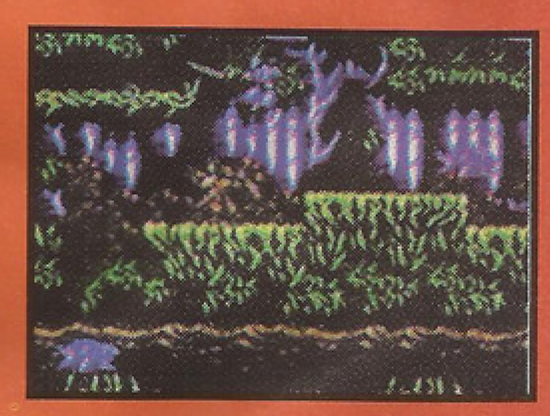


Reventá al sexto jefe del mismo modo que al cuarto jefe del game anterior. Mantenete delante de las columnas.

NINJA GAIDEN
the ancient ship of doom (1991)

Esta versión trae los mejores gráficos de la serie. Ahora Ryu puede colgarse y moverse muy bien (con el Direccional). Hay un nuevo ítem que vuelve a su espada más poderosa. Los ítems continúan en las bolas color naranja.

Táctica de boxeador para reventar al primer jefe. Cuando él baje la guardia, golpealo sin lástima.



Como ya decían nuestros abuelos, en los ríos con pirañas, el yacaré nada de espalda. No te caigas al agua, sino fuiste.

PASSWORDS

ACT 2 - ARRYAL

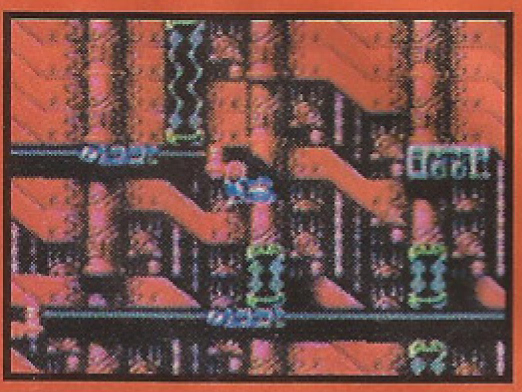
ACT 3 - LBRYLY

ACT 4 - RRBAYX

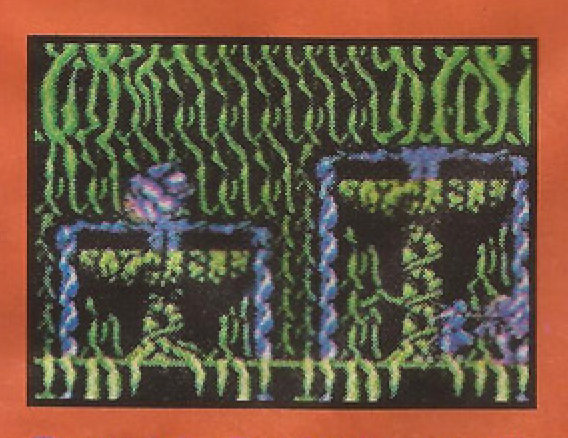
ACT 5 - YABXRX

ACT 6 - BXXAXY

ACT 7 - XRXYYL



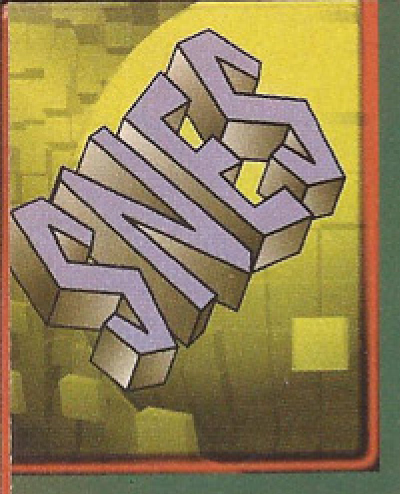
Momento jorobado en el Act 7. Saltá sobre la plataforma después que ella pasa por el segundo generador de rayos. En caso contrario, hay "asado" en puerta.



Tercer jefe. Esquivá las estrellitas y hacé que el monstruo sienta el acero de tu espada.



Mucho cuidado con el sétimo jefe. Escapá de sus embestidas, y cuando se ponga a subir y bajar, subí en la plataforma y acertale. Cuidado con los rayos.



SOCCER SHOOTOUT
Capcom

Deporte - 1 a 4 jugadores

GRAFICO	●●●●
SONIDO	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSION	●●●●●
JUGABILIDAD	●●●●●
ORIGINALIDAD	●●●●●

Los modos Training e Indoor Soccer son copados y el game está muy bien elaborado. Pero debería tener más teams y una flecha indicando a qué jugador están controlando.

COMANDOS

Defensa

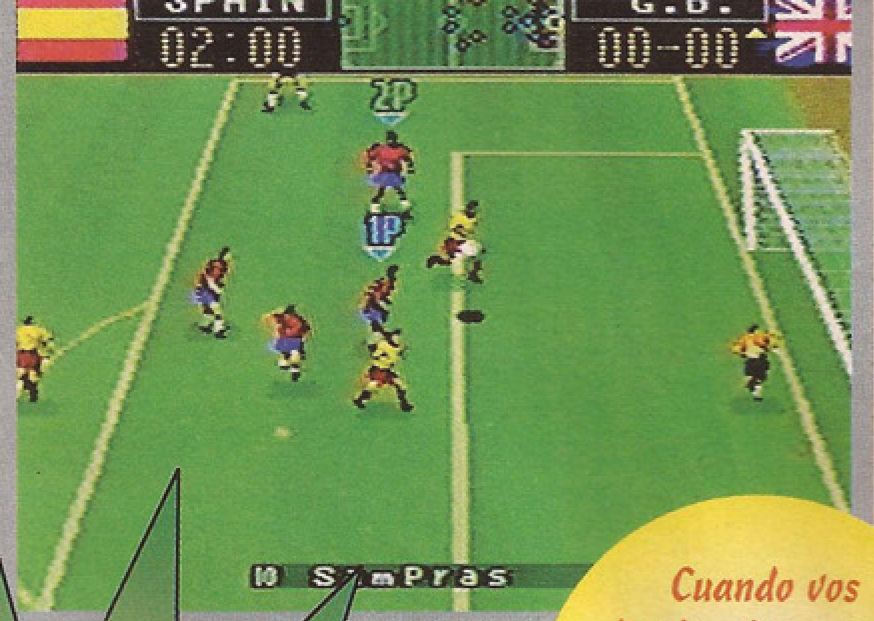
A	Retoma la pelota
B	Barrida
Y	Hombrazo
En los penales	B + Direccional

Ataque

A	Patada fuerte/cobro de lateral y tiro de meta/bicicleta/cabezazo/pececito
B	Patada rastrera
X	Patada alta
Y	Pase

Después que se comete una falta, aparece una pantalla de sustituciones. De repente tenés que sacar algún jugador...

¡Otro golazo de Capcom! Soccer Shootout es un maravilloso game de fútbol, que trae dos novedades copadas: los modos Training y el Indoor Soccer. Además de eso, los gráficos resultaron excelentes, y la jugabilidad sorprende, con respuestas rápidas y precisas. El único detalle es que si vos no estás dividiendo el comando de un equipo con otra persona, no aparece ninguna flecha indicando el jugador que está siendo controlado. Incluso así, el game vale la pena. ¡Experimentá!



Cuando vos dividís el comando, aparecen flechas indicando los jugadores controlados. Así se vuelve más fácil.

SOCCER SHOOTOUT

OPCIONES

Vos tenés dos pastos diferentes para elegir y los tiempos pueden durar 3, 5 ó 10 minutos. Si tenés un adaptador para 4 joysticks, pueden jugar cuatro personas juntas, o alternadamente, en la mayoría de los modos. Son 12 teams a tu disposición y seis modos diferentes. Después de las faltas o de los goles, aparece el replay para que te saqués las dudas.

EXHIBITION

Son los famosos encuentros simples. Cuando persiste el empate, aparecen dos tiempos de prórroga. Si la igualdad de tantos continúa, vos elegís diez jugadores para series de cinco penales.

MAIN GAME

En este modo disputás un campeonato con 12 teams. Pueden ser 22 ó 44 partidos y podés asistir a los juegos de los otros teams. Dos jugadores pueden comandar un mismo team o cada uno se queda con un equipo diferente.

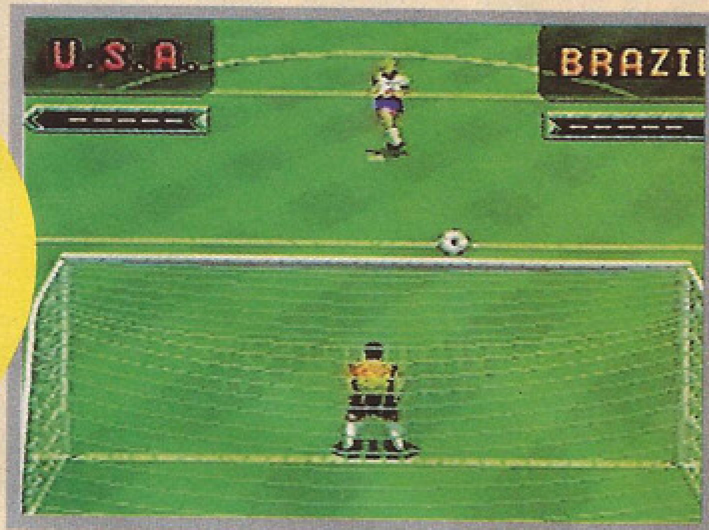
ALL STARS

Encuentros simples con los mejores atletas del game. Cada jugador tiene 2 selecciones diferentes para elegir.

P.K.(PENALES)

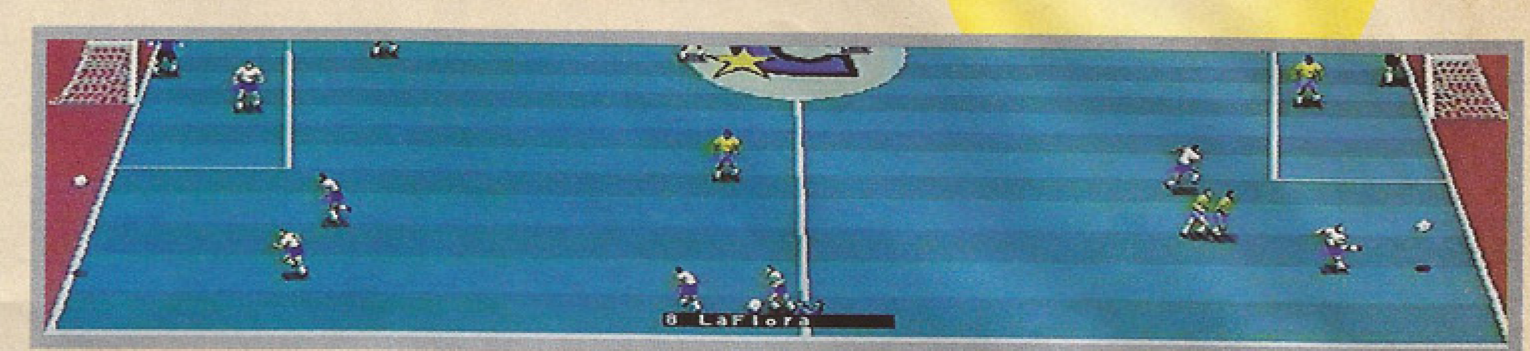
Disputa de penales en dos series de cinco. Si hubiera empate, el encuentro es decidido en series simples, o sea: gana quien consigue el primer punto de ventaja.

En los penales, elegí un ángulo, golpeá fuerte y rezá para que el arquero no elija el ángulo correcto.



INDOOR SOCCER

Este modo es absolutamente original. Se trata de un fútbol disputado en una cancha cercada por paredes. De esta forma los juegos no tienen corner, laterales ni tiros de arco. Los equipos tienen solamente 8 jugadores y las faltas no se marcan. ¡Es adrenalina pura!



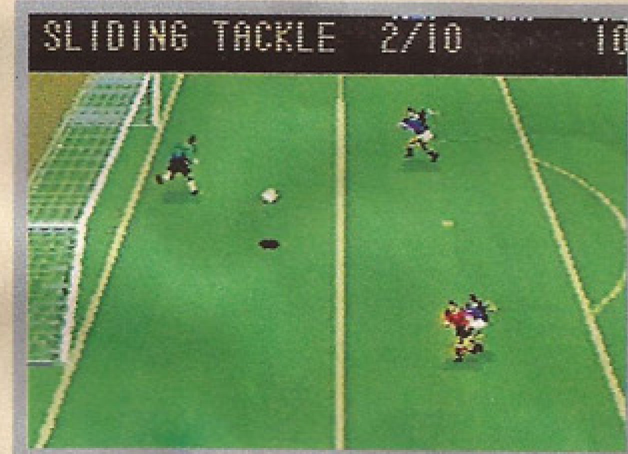
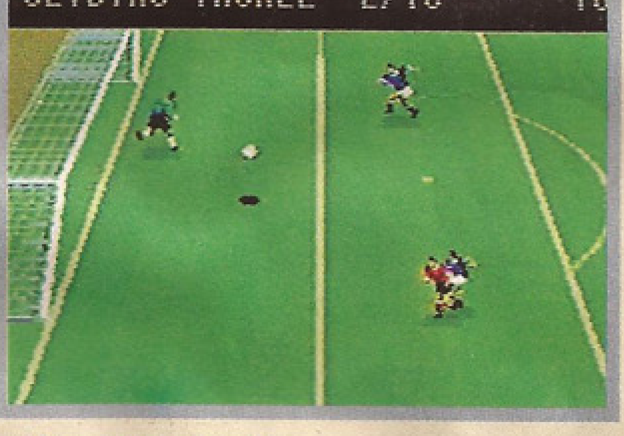
El juego en esta cancha cerrada se vuelve mucho más movido. ¡Es emocionante del comienzo al fin!

TRAINING

Es la mejor forma de acostumbrarse a los comandos del game. Te entrenás en varias jugadas fundamentales como dribble, patada directa, cobro de córner y barridas.

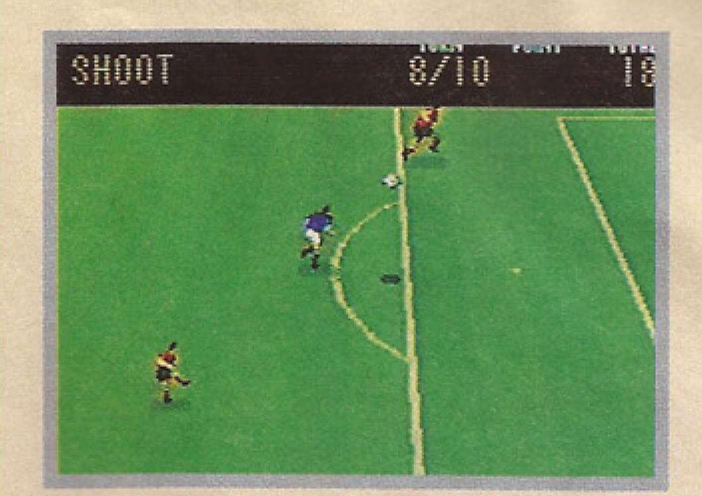


Dribble - Entrenamiento de dribble.

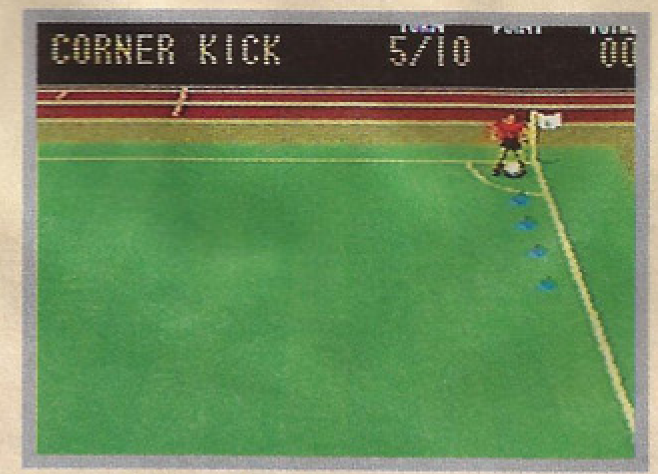



Sliding Kick - Barrida.

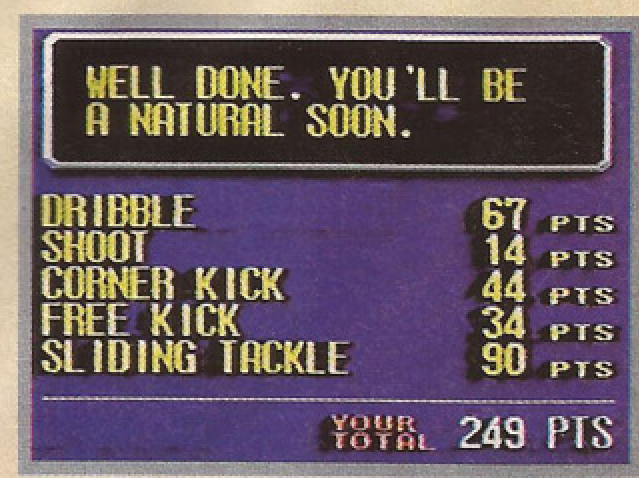
Free Kick - Patadas al arco.



Shoot - Entrenamiento de ataque.



Corner Kick - Cobro de córner.



Después de cada entrenamiento, tu desempeño: "Muy bien. Pronto te vas a convertir en un crack".

SNES

BEAVIS AND BUTT-HEAD
VIACOM
Aventura
1 ó 2 jugadores

Gráfico	6
Sonido	8
Desafío	5
Diversión	6
Jugabilidad	8
Originalidad	4

Falta clima, historia y objetivo para este cartucho. Quedó muy por debajo de la versión de Mega.

COMANDOS

A cerca de otro tipo	Lo arroja lejos
B	Saltar
Y	Atacar
↓	Tomar ítem
↑	Tomar comida
Select	Cambiar personaje

BEAVIS &



Quien ya es fan de estos dos chabones feísimos seguramente se va a arriesgar con el game. La versión de SNES es muy diferente de la de Mega. En este cartucho la aventura de los dos es solamente andar por las fases y darle mazazos a todo el mundo. Beavis y Butt-Head (¡qué lástima!) no se mandan esos eructazos y otras asquerosidades peores. El game tiene seis fases con subpantallas de estructuras bien simples: basta dar cachetazos y tomar ítems para reponer la energía. Vos elegís el orden de las fases en que querés jugar.



La pieza de los tipos da escalofríos a cualquier ama de casa. ¡Qué cerdos!

PASSWORDS

FASE DE LAS CALLES

HEH YEA YEA HUH HEH
WOA HEH HEH

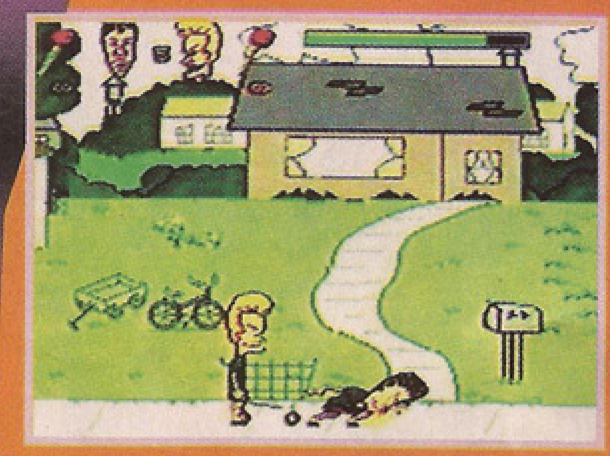
FASE DEL HOSPITAL

HEE WOA YEA YEA HEH
HEH HEE HEE

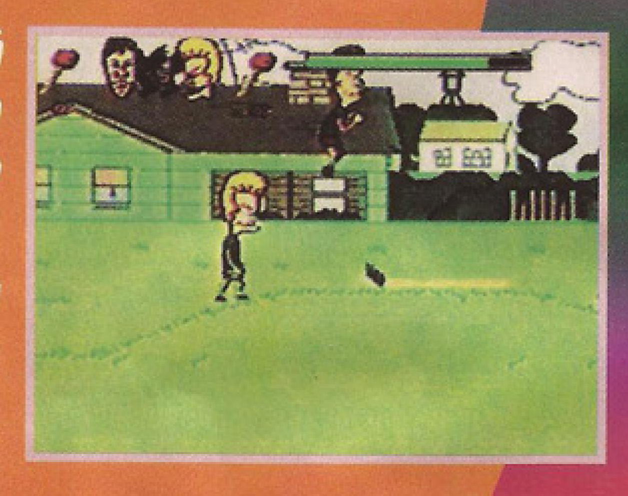
★ **Entre una fase y otra se desarrolla una pesca de ítems. Pero hay una vieja y un perro para arruinarte la diversión.**

BUTT-HEAD

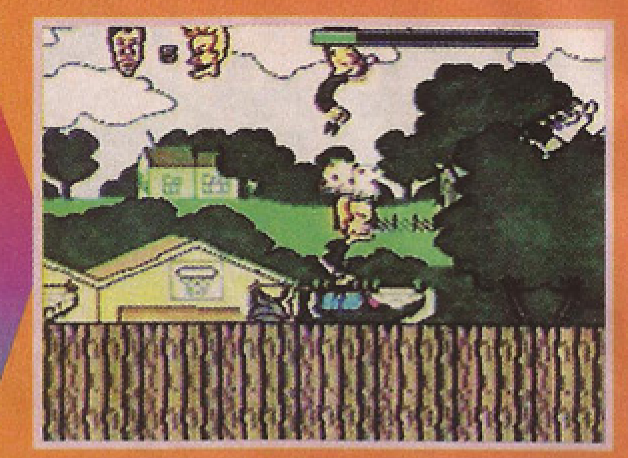
POR LAS CALLES



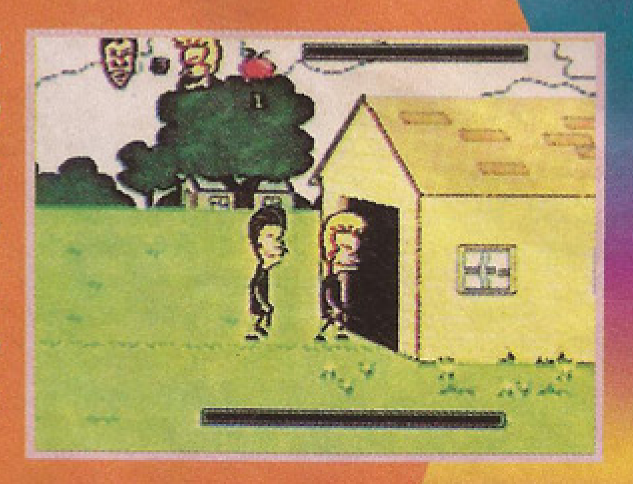
Al ver comida en el suelo apretá ↑ para tomarla con la lengua.



Saltá el rastrillo si no le pega al feúcho justo en la trompa.

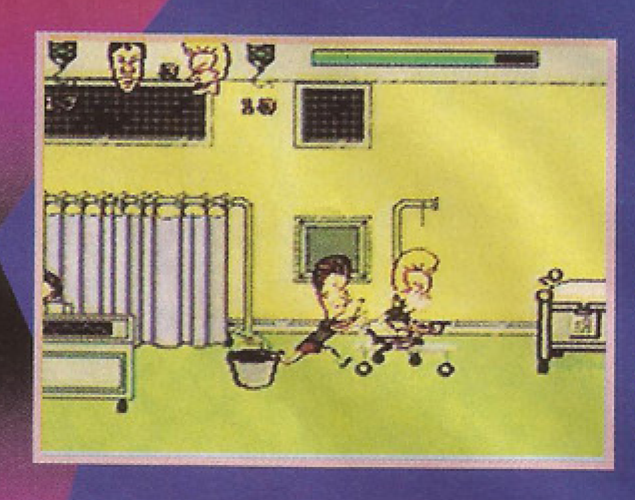


Ya en otra pantalla, andá saltando los cercos y atacando a los perros.

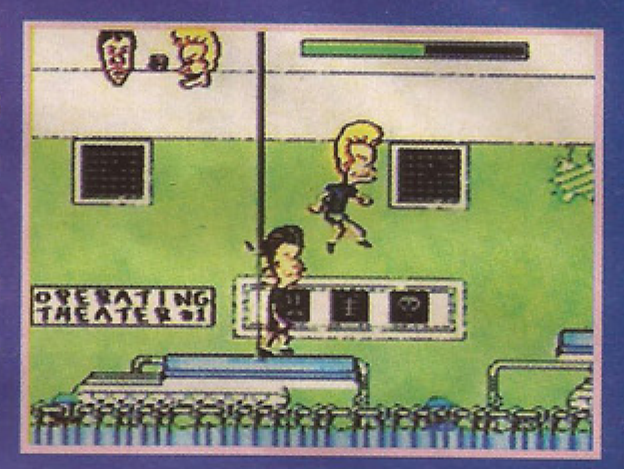


Esta fase acaba cuando entran en la casa y toman una sierra. ¡Vaya a saber para qué!

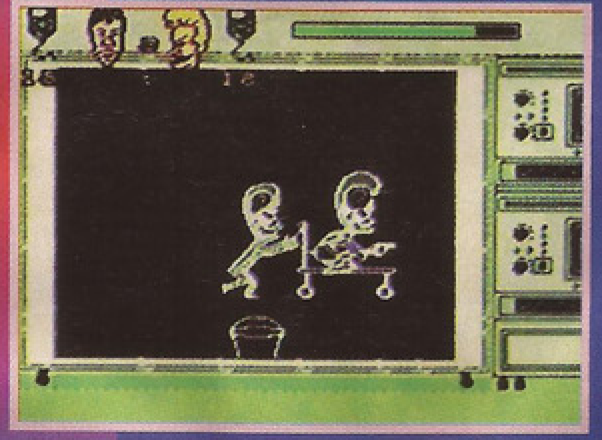
HOSPITAL



En esta pantalla vos estás en la camilla y tenés que tomar el suero para reponer energías.



Da una vuelta por las luces de la sala de cirugía, pero cuidado porque se caen.



¡Yeah! Fijate en lo que estos tipos tienen en la cabeza: una interrogación en lugar del cerebro. Heh.



En el fin de la fase enfrentá a la enfermera que da trastazos.



¿Querés saber lo que es capaz de hacer un sistema de 32 bits por los juegos de lucha? Entonces probá Virtua Fighter. Después de una espera insoportable, el juego por fin comienza aparecer por estos pagos. Y qué juego: gráficos poligonales, luchadores con movimientos muy bien articulados y escenas de babearse. Pero lo mejor de todo es el concepto del game, que combina golpes realistas con noción de espacio. Es como para olvidarse todo lo que ya viste y aprender a luchar de nuevo.

VIRTUA FIGHTER
Sega

Lucha - 1 ó 2 jugadores
8 Mega

GRAFICO	●●●●●
SONIDO	●●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSION	●●●●●
JUGABILIDAD	●●●●●
ORIGINALIDAD	●●●●●

¡El game es una masa! Pero podría tener rounds más largos, para hacer rendir más nuestra platita.

Preparate: Sega está produciendo una versión con muchos más polígonos para el Saturno. Los gráficos se volverán todavía mejores.

Virtua Fighter

A pesar de cierto aspecto de robot, los personajes son bien articulados, y llenos de juego de cintura.

Luchas Realistas

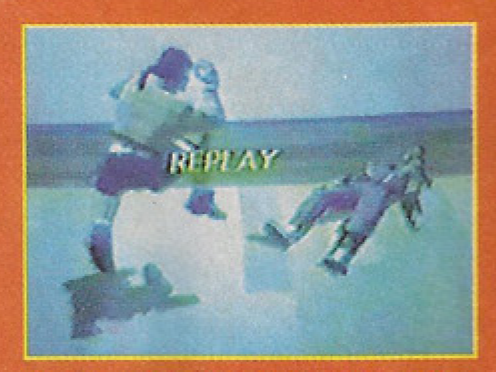
Salen de escena los golpes increíbles y las magias loquísimas de los clásicos games de lucha. En lugar de eso, VF, usa movimientos más coherentes con las artes marciales. Con la inevitable licencia de algunas exageraciones, como los saltos de los personajes y la potencia de ciertos golpes, capaces de arrojar al adversario hacia la estratósfera.

SHOW DE IMAGENES

En VF el aspecto visual es cinematográfico. Parece que el escenario está rodeado de cámaras y, a cada momento, vos podés mirar por una de ellas. La imagen de los luchadores se acerca o se aleja, gira, vuela por encima del escenario ...alucinante. En el final de las luchas, hay un replay muy copado visto desde un ángulo diferente. Y, para rematar, el combate termina con una pose de luchador victorioso.



Fijate en esta foto, una toma aérea del escenario de la lucha.



Hasta quien pierde la pelea disfruta de los replays.

Jacky

Corredor de Fórmula Indy de 22 años. Es hermano de Sarah.

Rodada - apretá patada rápidamente
Flip Kick - ↖ + patada
Neck Breaker Drop - → → + puñetazo
Flying Elboy (cuando el oponente está en el suelo) - ↑ + puñetazo
Punch Spin - puñetazo + patada
Double Spin Kick - patada 2 veces



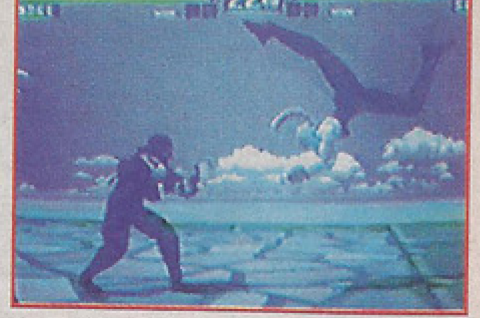
Flying Knee - → → + patada

SUPER ATAQUE *Detoná un Punch Spin y un Double Spin Kick en seguida.*

Sarah

Estudiante norteamericana. 20 años. Como hobbie, Sarah salta con paracaídas.

Flying Knee - → → + patada
Charging Neck Lariat - → → + puñetazo
Suplex - puñetazo + defensa (juntos)
Flying Knee Attack (con el oponente caído) - ↑ + puñetazo
Punch Upper - puñetazo + patada
Rising Knee - apretá puñetazo 3 veces + patada



Cartwheel Kick - ↖ + patada

SUPER ATAQUE *Aplicá un Punch Upper y después un Rising Knee.*

Akira

Japonés, 25 años. Es lo que le gusta: profesor de Kung Fu

Double Kick - → → + patada
Lariat - puñetazo + defensa (juntos)
Overhead Hammer Punch - ↗ + puñetazo
Tetsuzanko - ←→→ + puñetazo + patada
Shin'iha - ↙ → + puñetazo



Flying Punch (cuando el adversario está en el suelo) - ↑ + puñetazo

SUPER ATAQUE *Aplicá un Tetsuzanko y después un Shin'iha.*

Wolf

Luchador profesional canadiense de 27 años. Su pasatiempo predilecto es cantar en karaoke.

Neck Breaker Suplex - puñetazo + defensa (juntos)
Arrojar al enemigo al suelo - → + puñetazo
Upper - apretá puñetazo 3 veces
Rolling Clear - apretá patada 3 veces



Human Windmill Toss - ←↙↓↘→ + puñetazo

Flying Back Smash Attack - ↑ + puñetazo

SUPER ATAQUE *Comenzá con un Upper y terminá con un Rolling Clear.*

Jeffry

Pescador australiano de 36 años que adora el reggae.

Flying Belly Splash (cuando el enemigo está en el suelo) - ↑ + puñetazo
Pile Driver - ← + puñetazo
German Suplex - → + puñetazo
Dreaded Iron - ↓ + puñetazo
Back Flip - puñetazo + defensa (juntos)
Upper - apretá puñetazo 3 veces



Rodillazo - → → + patada

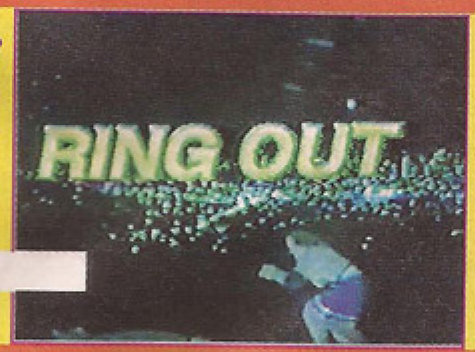
SUPER ATAQUE *Hacé un Back Flip y acabá con un Upper.*

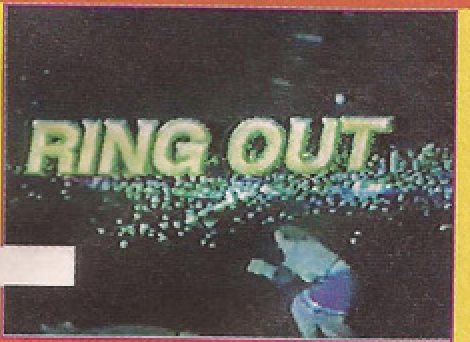
Con solamente tres botones (puñetazo, patada y defensa), combinados con el Direccional y la distancia del oponente, salen los golpes más variados. Las luchas se desarrollan sobre plataformas (como los de sumo). Te podés mover en cualquier dirección sobre este espacio, pero con un detalle: quien se cae afuera pierde automáticamente.



La posibilidad de usar todo el tablado vuelve las luchas mucho más estratégicas que violentas.

Calculá bien tus movimientos. Caerte fuera del tablado (incluso por descuido) es fatal.

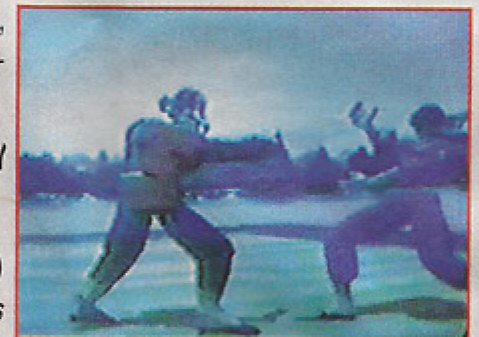




Lau

Chino, de 53 años, trabaja como cocinero y poeta.

Flying Footstomp (con el enemigo en el suelo) - ↑ + puñetazo
Vertical Kick - ↗ + patada
Piggyback - puñetazo + defensa (juntos)
Renkantenshin - apretá puñetazo 3 veces + patada
Punch Kick - puñetazo + patada



Swift Elbow Attack - ← + puñetazo

SUPER ATAQUE *Acertá un Renkantenshin y un Punch Kick en la secuencia.*



Kage

Ninja japonés de 21 años. No tiene otra profesión. Cuando lucha es un maestro en el arte de esquivar a los enemigos.

Vertical Kick - → → + puñetazo + patada + defensa
Sweep - → → + patada
Elbow Strike - → + puñetazo
Revolution Spin - apretá patada 3 veces
Double Punch - apretá puñetazo 2 veces



Giro - ↖ + patada

Flying Headbutt (cuando el enemigo está en el suelo) - ↑ + puñetazo

SUPER ATAQUE *Da un Revolution Spin y después un Double Punch.*

Pai

Estrella de shows de luchas, la chinita tiene 18 años y adora bailar.

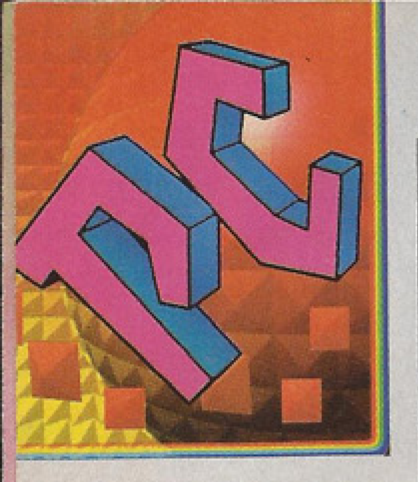
Flying Knee Attack (cuando el enemigo está en el suelo) - ↑ + puñetazo
Neck Breaker Suplex - →↓ + puñetazo
Cartwheel Kick - ↖ + patada
Flying Kick - → + patada
Back Punch - puñetazo + patada
Up Kick Slap - patada + puñetazo



Defensa con contra-ataque - ↓↘→ + puñetazo

SUPER ATAQUE *Comenzá con un Back Punch y arrasá todo con un Up Kick Slap.*





WING COMMANDER

WING COMMANDER PRIVATEER
Origin
ACCION/ESTRATEGIA-1 Jugador

GRAFICO	●●●●
SONIDO	●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSION	●●●●
JUGABILIDAD	●●●●
ORIGINALIDAD	●●●●

No hay manera de que llegues a cansarte de este juego. A pesar de no tener una historia demasiado original, las posibilidades son muchas y te enganchan sin remedio.

CONFIGURACION

PC AT 386, 33MHz, 4 Mega de RAM, monitor VGA, placas de sonido Soundblaster, AdLib Roland y compatibles.

Quien se piense que va a enfrentar a aquel temido ejército de los Kilrathi está equivocado. Se trata de un nuevo game de la serie Wing Commander y no se parece en nada a los dos anteriores. Recibió su nombre de la serie, pues la historia ocurre en el mismo universo, ya conocido por quien piloteó las otras. Esta versión ya está dando vueltas por ahí desde hace algunos meses y parece que los PCmaníacos no le dieron mucha bola. Pero el juego es bien copado y vale la pena conocerlo mejor. ¿Querés hacer la prueba?

JUEGO INFINITO

No te extrañes de este título. Son dos "modos de juego". El primero trae misiones simples y el otro desafíos mayores que surgen a partir de misiones más complejas. Nada de fases. O sea: ¡vos jugás hasta que te cansás!

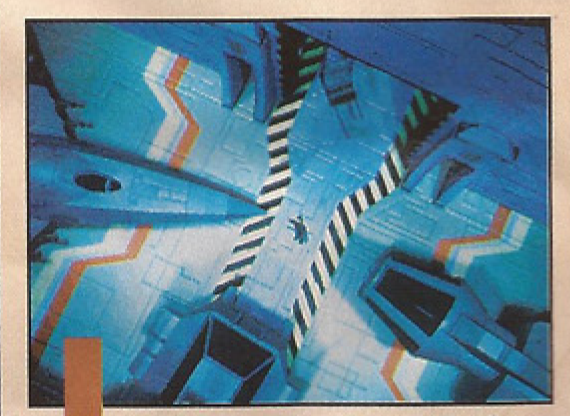
GEMINI SECTOR

Vos actuás en el Gemini Sector. Cada sector tiene cuatro cuadrantes y varios sistemas. Vas de sistema en sistema buscando "negocios". Pero este sector queda exactamente en la frontera con el Imperio Kilrathi, el cual, como vos sabés, no tiene nada de amistoso. En tus andanzas y transas, podés cruzarte con los Church Man (unos fanáticos que luchan contra la evolución de las máquinas), piratas, otros privateer o con los Kilrathi.

Este es un mapa de uno de los cuadrantes. Hay varios sistemas a tu disposición.

NAVES

La Orion es apropiada para las misiones que involucran combates. Parece un tanque. La Galaxy está indicada para transporte de cargas y comercio en general. Pero con la Centurion vas a reventar todo: es la mejor y la más cara. Es veloz, cuenta con muchas armas y es fácil de maniobrar.



De izquierda a derecha: Centurion, Orion y Galaxy.

ARMAS A TU DISPOSICION

Muchas y de los más variados tipos. Actuá con inteligencia: usá las apropiadas para tu tarea y tu nave. Así economizás y obtenés buenos resultados. Podés hacerte una fiesta: Laser, Mass Driver, Meson Blaster Neutron Gun, Particle Cannon, Ionic Pulse Cannon, Tachyon Cannon, Plasma Gun, Dumb Fire, Heat Seeker, Image Recognition, Friend or Foe, Torpedo Launcher y Proton Torpedo. ¿Qué, te parecen pocas?



Usá el arma más adecuada. La Tachyon Cannon se recarga en 0,4 segundos.

DINERO... ¿PARA QUE?

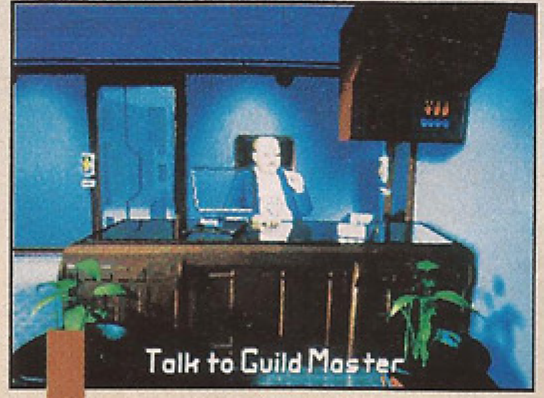
En cualquier época o lugar, el dinero hace más dinero. La plata que vos recibís sirve para comprar naves mejores y equiparlas de acuerdo con tu trabajo. Comenzás con una nave bien berreta, la Tarsus.

TURBINANDO LA NAVE

No faltan equipamientos para que tengas una nave re-buena y enfrentes cualquier desafío. Los más importantes y esenciales son el Jump Drive, ya que solamente con ellos vos conseguís ir de un sistema a otro, y el Radar, cuyo uso es obvio. Ah... no te olvides las armas, of course.

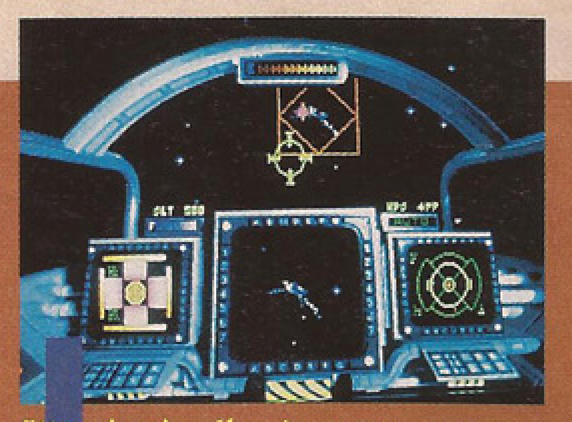
DER PRIVATEER

DETRAS DE LAS MISIONES



El jefazo te va a indicar el servicio. Aquí el tema son las cargas.

Todas las bases poseen lugares adecuados para encontrar trabajo. Buscá a los fixers en los **Bares** que hay en todas las bases. Muchas misiones son complicaditas y se van desarrollando gracias a datos que vas recibiendo en el camino. Pagando una pequeña tasa a los **Mercenary's Guild**, vos enfrentás misiones con más peleas, pero bien remuneradas. Las tareas del **Mission Computer** son más fáciles, pero dan poco dinero. Buscá a los **Merchant's Guild** para misiones con cargas.


Ojito al radar. Vos siempre te cruzás con alguien que te quiere arruinar los planes.

DONDE ESTA EL COMERCIO

Las bases están esparcidas por los diversos sistemas. Cada una es favorable para un tipo de negocio.

- **Agricultura** - base que tiene comida barata y ropas de cuero. Buena para vender materia prima mineral y herramientas.
- **Minería** - son bases fijadas en asteroides para exploración. Vendé comida y distracción.
- **Piratas** - en estas bases comprás contrabando. Están bien escondidas en los cuadrantes. Comprá drogas, tabaco, esclavos. Vendé comida y armas.
- **Placer** - en esta base hay un alto consumo de todo: bebidas, drogas, juegos, objetos de arte, ropas caras, etc.
- **Refinerías** - son bases flotantes que hacen combustible, plástico, productos electrónicos. Necesitan comida y diversión.
- **New Constantinopla** - es la capital del sector. Excelente lugar para negociar, hay de todo.
- **New Detroit** - centro urbano muy desarrollado. Vendé materia prima para industria y manufacturas.
- **Oxford** - base intelectual. Comercio general.
- **Perry** - es el centro militar. Comprá armas, vendé comidas y medicamentos.


Aquí estás vos dando el OK para otro trabajo más.

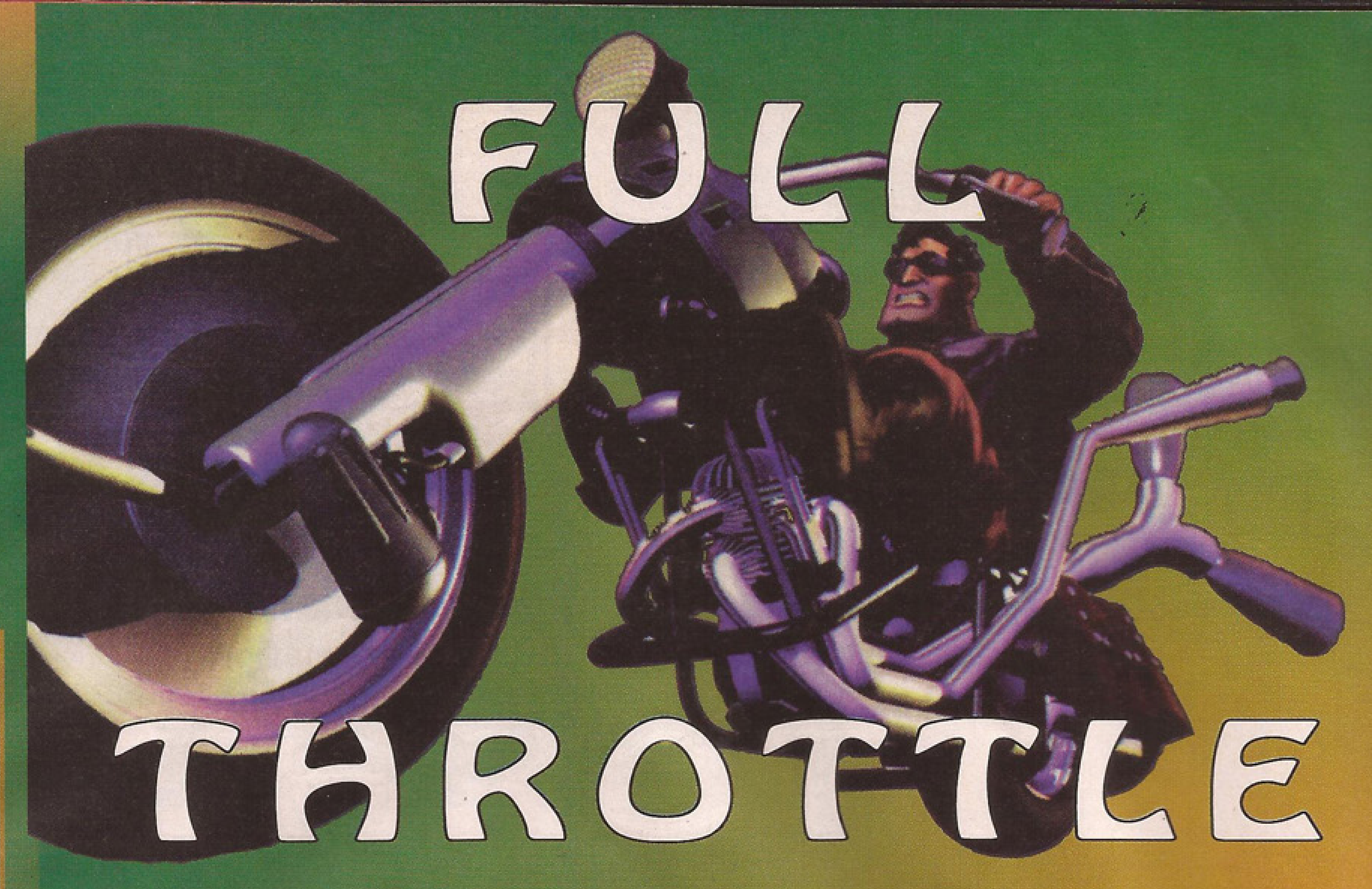
PRIVATEER

Esta es la palabra inglesa para corsario (pirata, bah). También sirve para describir al tipo que hace de todo por dinero, un mercenario. Está claro que vos no sos un mal tipo, pero esto es lo que vas a hacer para sobrevivir. El único objetivo del juego es ganar dinero. Tu bolsillo se va a llenar si vos realizás misiones, hacés transportes (a veces ilícitos) de cargas y comprás y vendés bienes de consumo y necesarios a la población.

★ Cuidado al transportar contrabando. Si la Confederación te pesca, se vuelve tu enemiga.

★ Hay pocas diferencias en relación a las versiones anteriores. Las novedades son el Cargo Manifest y el View Object.





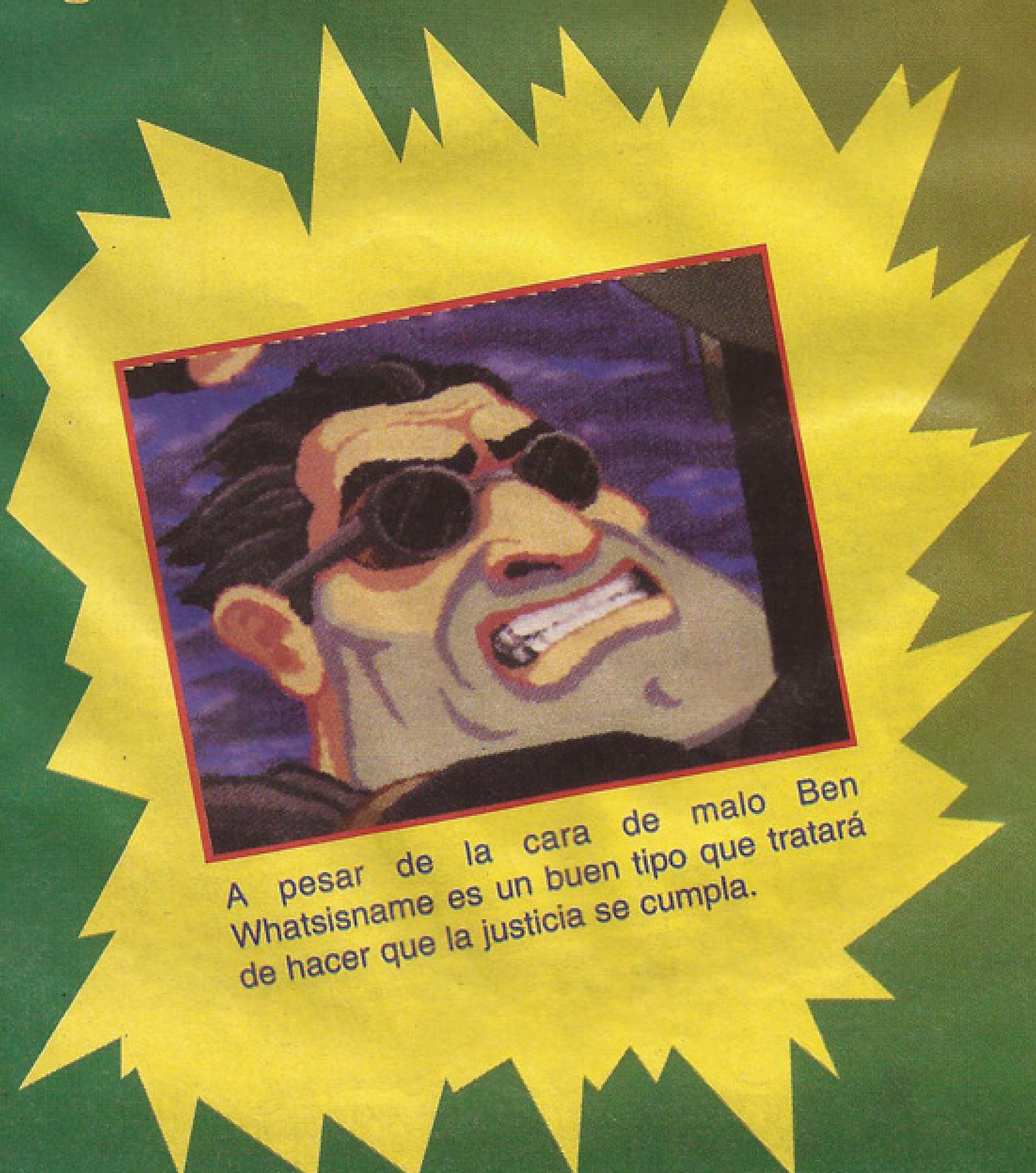
FULL THROTTLE
Lucas Arts
Aventuras
1 jugador

Gráfico	9
Sonido	9
Desafío	10
Diversión	10
Jugabilidad	9
Originalidad	9

CONFIGURACION MINIMA

486 33 MHz con 8Mb de RAM. CD ROM de doble velocidad y placa de sonido 16 bits. Mouse.

Full Throttle es un game de aventuras donde no falta alguna que otra pelea. Tiene la calidad a la que Lucas Arts nos tiene acostumbrados y que ya vimos en Indiana Jones, Day of the Tentacle, Star Wars y X-Wing. Durante el juego tenés que juntar ítems, mirar objetos, armar rompecabezas, dar golpes y agarrar cosas.



A pesar de la cara de malo Ben Whatsisname es un buen tipo que tratará de hacer que la justicia se cumpla.

GráficoS y SonidO

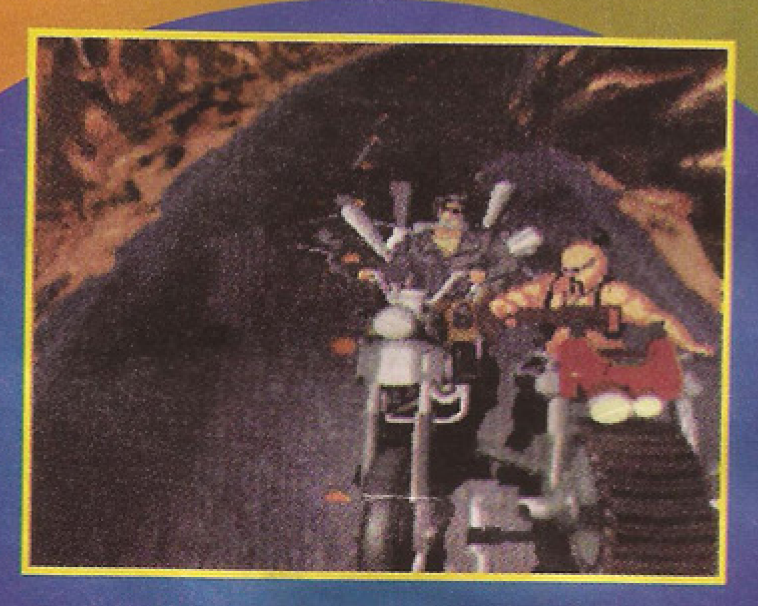
Los gráficos están muy buenos, los escenarios son originales y coloridos, las motos parecen reales y son en 3D. El sonido es excelente, hay rocanrol por todas partes y las voces digitales son muy buenas.

La HistoriA

Este juego cuenta la historia de un motociclista llamado Ben, líder de la pandilla "los Polecats", de gente de baja calaña . Este grupo pasa los días andando en moto de bar en bar, bebiendo alcohol y jugando pulseadas. Pero un buen día la paz de la banda es interrumpida por el asesinato de Malcom Corley, el capo de Corley Motors, la fábrica de motos más grande del mundo.

Como era de suponer, los muchachos son acusados por un crimen que no cometieron y los apresan. No sin dificultad, logran escapar y ahí comienza la aventura. Ben y su pandilla deben demostrar que son inocentes atrapando al verdadero asesino.

Tené en cuenta que la mayoría de los personajes de este game son unos atorrantes, así que, de movida, desconfiá de todos, porque si vas como un chorlito: te revientan. El malo de la película es Adrian Ripburger, un alto ejecutivo de la fábrica.



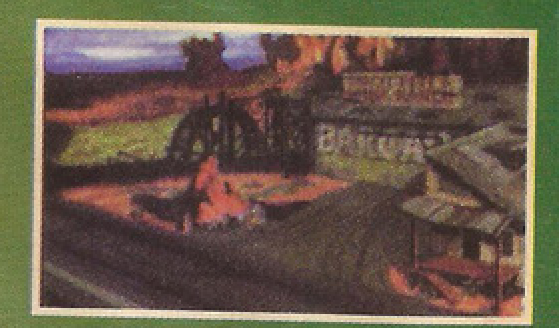
Cuidate de quienes encuentres en el camino, porque muchos van a tratar de reventarte.

Los DiálogoS

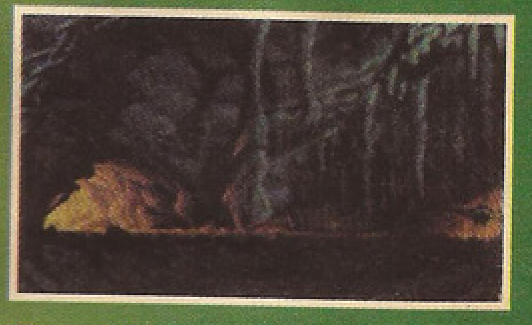
Se desarrollan durante el juego son graciosos, pero en inglés. Tenés que saber bastante para poder entender todo lo que se dice, ya que está repleto de palabras nuevas que están de moda en este momento en los Estados Unidos.



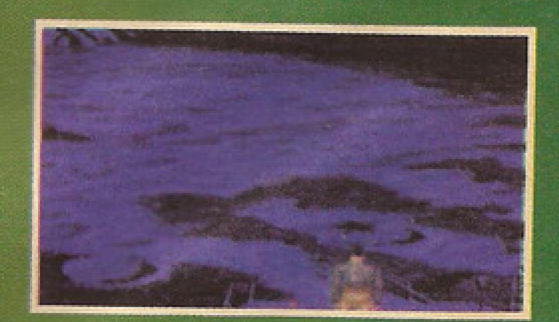
Agarrá todo lo que puedas para desacerte de los Cavefish.



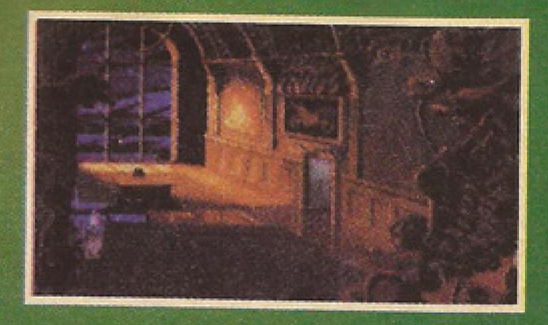
Luego de tomarte una cerveza en este bar preparate para el salto de tu vida.



Después de salir de la cueva acelerá a fondo para que no te alcancen.



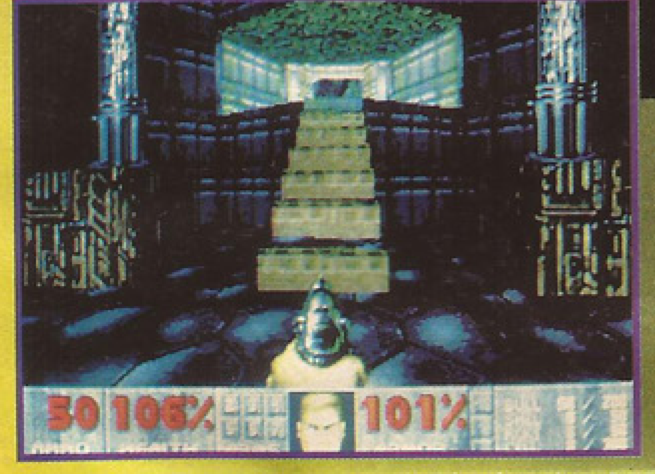
En el campo minado dejá que el conejo corra por el campo antes de meterte.



La combinación para abrir la caja fuerte de Corley es 154492.



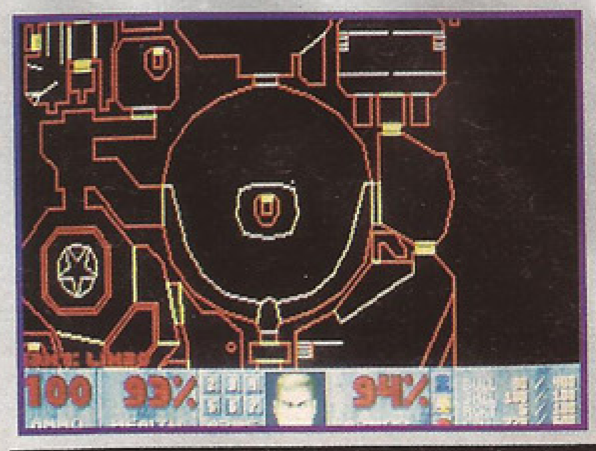
Este juego "infernal" es la más novedosa creación de ID Software, que produjo también Wolfenstein 3D y Spear of Destiny. Doom es un game del mismo género, pero presenta cambios. Desde la textura de los elementos del escenario hasta la banda sonora, que es re-envolvente. La visión también es innovadora: el movimiento del personaje es igual al de Wolfenstein 3D, pero tiene niveles y el personaje puede moverse por ellos a través de escaleras, mirar por ventanas para ver que hay abajo, tirar contra un enemigo que está en un nivel arriba o abajo. Doom promete ser el juego de acción del año. Vos tenés solamente una vida para enfrentar tres episodios con ocho subfases cada una.



Con el arma en la mano, explorá todos los niveles superiores e inferiores de las fases.

Pagando los pecados

Para enfrentar el infierno, el fusilero cuenta con un medidor de energía y uno de armadura. Existe la opción de automapping, que es bastante detallado y facilita la exploración por las fases.



Consultá siempre al auto-mapping. Eso puede evitar sorpresas desagradables...

Duras Penas del Infierno

Vos sos un fusilero naval que está encargado de la seguridad de las dos estaciones de investigación situadas en diferentes lunas de un sistema solar cualquiera. Las investigaciones son sobre teletransporte y portales tridimensionales. ¡En uno de los experimentos de los científicos, se produce un error y abren un portal hacia el infierno! Tenés que limpiar las dos bases de todos los demonios que este portal trajo al mundo, y luego cerrarlo.

Existen pasajes secretos, pero no todos están en las paredes. Algunos son tan sutiles que descubrirlos depende mucho de tu espíritu de detective.

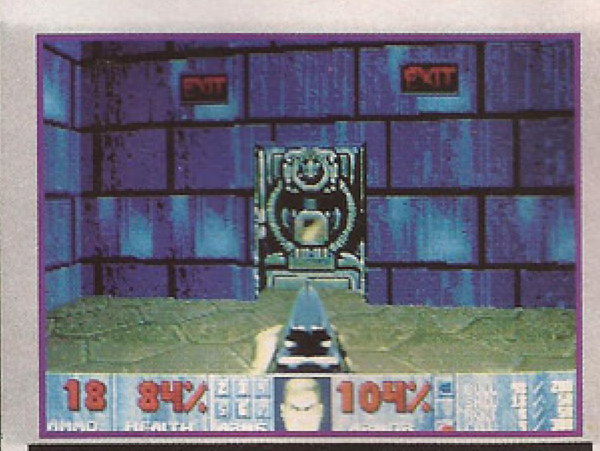


Muchos pasajes están fuera de las instalaciones. Buscá bien.

3 EPISODIOS

PRIMERO

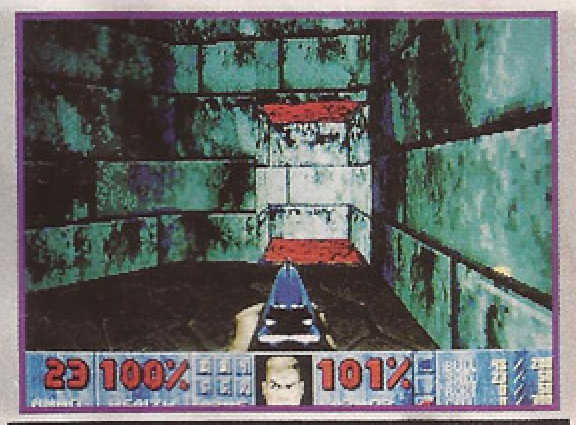
Las subfases ocurren dentro de edificios y construcciones. Los demonios circulan como dueños del lugar. Estos no son muy poderosos, pero tenés que ser cauteloso.



Para salir debés encontrar puertas como ésta. Pero sólo las que tienen carteles de salida.

SEGUNDO

Vos sos teletransportado hacia la segunda luna al final del primer episodio. De la segunda mitad hasta el final, las instalaciones son infernales. Aparecen pieles humanas en las paredes, la Torre de Babel y mucho fuego y lava.



Este es un teleporter. Está alerta al salir de ellos: pueden aparecer demonios.

TERCERO

¡Al terminar el segundo, vos descubrís que estás encima del propio Infierno! La crueldad es abundante: personas colgadas de pinchos, crucificadas, torturadas y agonizando...



¡Escalofriante! Está atento a las superficies que se mueven. Como la lava, por ejemplo.

ITEMS

Invencibilidad - Esfera verde con cara de monstruo. Da visión en blanco y negro.

Invisibilidad parcial - Esfera azul y roja. Aumenta las chances de defensa.

Superfuerza - Caja de primeros auxilios negra. Da 100% de energía y liquida con un solo golpe.

Supervida - Esfera azul con un rostro adentro. Da 200% de energía.

Anteojos Infrarrojos - Visión en la oscuridad.

Mapa de la instalación - Muestra todos los lugares de la fase.

Mochila de municiones - Aumenta la cantidad de municiones que podés cargar, además de dar un poco de cada tipo.

Armadura común - Verde. Da 100% de armadura.

Superarmadura - Es azul y da 200% de armadura.

Primeros auxilios - Caja que da 25% de energía.

Primeros auxilios pequeña - Caja menor, da 10% de energía.

Bonus de armadura - Pequeño casco que aumenta 1% de armadura, incluso aunque la misma ya esté en el máximo.

Bonus de vida - Pequeño jarro azul. Da 1% más de energía, aunque ésta ya esté en el máximo.

ARMAS

Puño inglés - La más débil. Nunca se acaba.

Motosierra - Más fuerte que el puño y tampoco se acaba.

Pistola - Pequeño impacto y largo alcance.

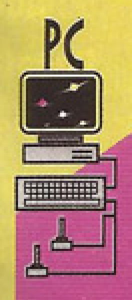
Escopeta calibre 12 - La más usada, tiene gran impacto y mediano alcance. Usa cartuchos.

Ametralladora giratoria - Tiene el mismo impacto que la pistola y largo alcance. Barre la pantalla.

Lanzadores de misiles - Arma de largo alcance y enorme impacto. Cuidado al usarla: causa explosión. Usa misiles.

Ametralladora de iones - Gran alcance e impacto. Recarga con power packs (baterías).

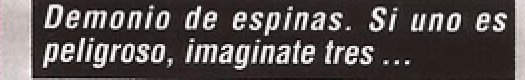
BG9000 - Cañón de iones. Tu arma más fuerte. Usa power packs.



DEMONIOS

Vas a encontrar millares por el camino. Son de tres tipos: los que tiran balas, los que lanzan bolas de energía o fuego y son visibles, y los que atacan sólo en el cuerpo a cuerpo.




Demonio de espinas. Si uno es peligroso, imaginate tres ...


Toro demoníaco. Usá la motosierra para acabar con él.

SI PERDES LA VIDA, EL JUEGO SE PARA Y VOS VOLVES SIN ARMAS AL PRINCIPIO DE LA FASE

CONFIGURACION MINIMA

PC AT 486 con 33 MHz, 4 Mega de memoria RAM, 12 Mega libres de Winchester y monitor VGA. Acepta las principales placas de sonido.

GOBLIIINS

Los tres duendes locos precisan tu ayuda para salvar al rey. Anotá estos passwords que dan energía completa, fase a fase.

1- GVQWUWD	12- FTQKVLE
2- VQVQEDD	13- DCPLPMG
3- ICIGBAZ	14- EWCENNG
4- ECPQOCB	15- TCNGROT
5- FTWKDEL	16- TCVQPPK
6- HQWFRFU	17- IQDNKQO
7- DWNDGBW	18- KKKPTRD
8- JCJCJHM	19- NGOGKSP
9- ICTEAGN	20- NNGURTK
10- LQPBSJS	21- LGWFFUR
11- HMUTEKU	22- TQNGFVC

Detonamos este game en la versión SNES. Para PC, es idéntica. Anotá los passwords para pasar de fases.

1- STRT	12- QCKS	23- H0PP	34- TFFF
2- GR8T	13- PHRO	24- SMRT	35- FRGT
3- TLPT	14- C1R0	25- V8TR	36- 4RN4
4- GRND	15- SPKS	26- NFL8	37- MSTR
5 - LLMO	16— JMNN	27- WKYY	
6- FLOT	17— TTRS	28- CMB0	
7- TRSS	18- JLLY	29- 8BLL	
8- PHRS	19- PLNG	30- TRDR	
9- CVRN	20- BTRY	31- FNTM	
10- BBLS	21- JNKR	32- WRLR	
11- VLCN	22- CBVLT	33- TRPD	



THE SEVENTH GUEST
Trilobyte e Interactive Drama
Aventura / Estrategia
1 jugador

Gráfico	10
Sonido	10
Desafío	9
Diversión	8
Jugabilidad	7
Originalidad	10

Los que no desisten fácilmente ante un desafío y se copan con el suspenso, no se lo pueden perder.

CONFIGURACION MINIMA

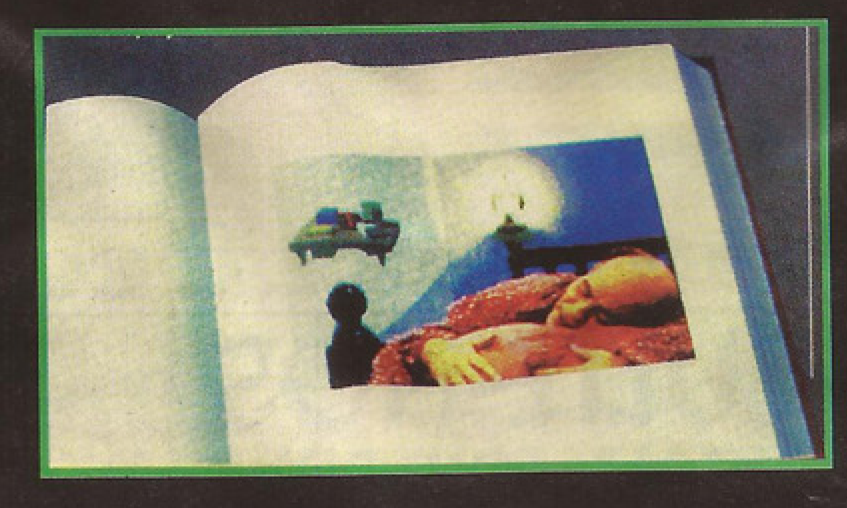
PC 386 33MHz, con 2 Mega de RAM y 10 Mega libres en el disco duro. Monitor Super VGA. CD-ROM con velocidad de transferencia de 150 H/S. Placas de sonido compatibles con CD-Rom. Mouse.

The 7th Guest

Para los que se copan con el suspenso y disfrutan con los escalofríos, Virgin Games presentó The Seventh Guest (El Séptimo Invitado), un supergame que te va a hacer pedazos los nervios y el cerebro. Se trata de un trabajo a cuatro manos de Interactive Drama con Trilobyte que tuvo como resultado un game realmente electrizante.

Suspenso y Realismo

Los fabricantes se gastaron todos: contrataron actores para la grabación de las imágenes y escritores profesionales para escribir la historia. Para que los gráficos quedaran bien reales, se usó la técnica de "renderización", que consiste en la aplicación de textura, sombras y puntos de luz en las imágenes de los objetos. Después, las imágenes son movidas con técnicas de 3D. ¡Y el sonido es diez puntos! Hay efectos sonoros de gritos, viento, susurros y todo lo que necesita una buena historia de horror.



¡Una presentación de aquéllas! Vas a ver la historia en las páginas de un libro.

Recorré los Cuartos

En cada cuarto hay puzzles que resolver. Además de eso, el acceso a ciertos lugares de la casa está restringido y, a veces, es necesario resolver puzzles para entrar en ellos. De paso, vas a disfrutar de algunos efectos increíbles recorriendo los salones.



Las manos de este cuadro parecen saltar. ¡Escalofriante!

¡Vos te atreverías a

Invitados a la Mansión

Stauf invita a seis personas a visitar la mansión y descifrar sus puzzles. Y ofrece a cada una de ellas lo que más deseen: poder, riqueza, éxito, etc. Todo eso a cambio de su alma. ¿De quién será? Mientras los convidados se esfuerzan por triunfar, entra en la mansión un chico inocente, desafiado por sus amiguitos. Pero no sabe lo que le espera.

Stauf

The Seventh Guest te va a llevar al mundo de Stauf, un ladrón común que comienza a tener sueños y, a partir de ellos, crea juguetes y acertijos. Stauf se vuelve rico, pero todos los niños que compran sus juguetes mueren misteriosamente. El último sueño de Stauf inspira al criminal a construir una mansión y encerrarse en ella.



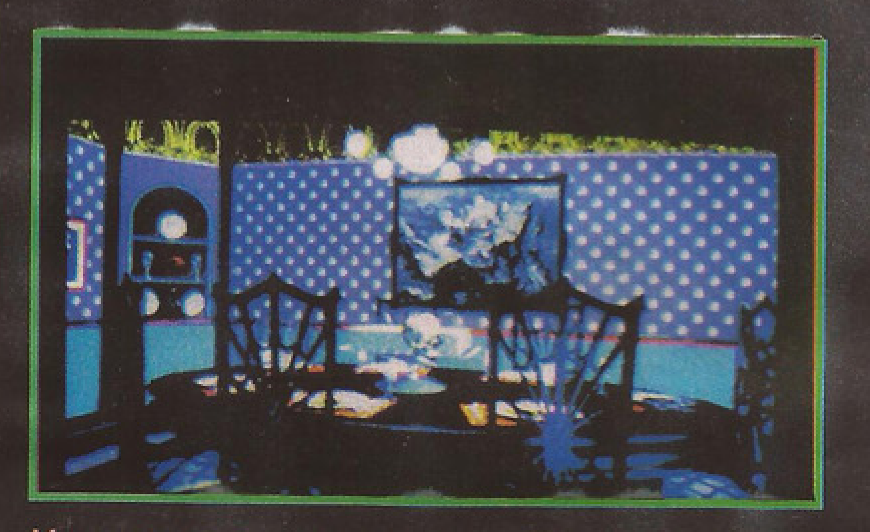
Los juguetes tienen éxito y producen misterios.



Los inocentes niños mueren sin explicación.

Pobre Chico

El pibe Tad es el séptimo invitado y va a ser perseguido y muerto por los otros seis. Todo lo que Stauf planeó, ocurrió. Y es ahí que entrás en la historia, en el papel de Ego, un ser misterioso que debe proteger al chico. Vos ves la historia en el tiempo presente, cuando sólo quedan los fantasmas. Pero actuás en el pasado, tratando de impedir que Stauf se quede con el alma de Tad. Para eso, tenés que resolver los puzzles. Hay un punto a tu favor: los fantasmas no pueden verte y sus conversaciones te dan buenas pistas. ¡Prestá mucha atención a las mismas!



Vas a tener que encontrar un libro en esta mesa de la biblioteca. El mismo contiene consejos para la solución de los puzzles.

Veintidós Puzzles

Los puzzles (acertijos) son del tipo pasatiempo: tenés que mover o encajar piezas, pisar en el lugar correcto, etc. Los temas son bien variados. Hay criptas para que vos adivinés cuáles tienen que permanecer cerradas; cartas de baraja para componer la imagen de la mansión destruida ...y todo por el estilo. Son veintidós puzzles, para que te cansés de exprimirte los sesos. Algunos son bastante simples y economizan tu actividad cerebral ...pero otros te van a hacer arrancarte los cabellos.



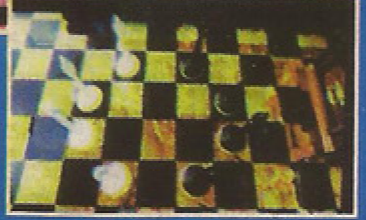
Tu desafío en este puzzle es formar una frase con las letras disponibles. Pero la única vocal es la Y. Si tu inglés está medio herrumbrado, te va a ser difícil.



Aquí el tema es conducir la sangre bombeada desde el corazón por este laberinto.



Elegí las letras y colocalas en los laterales de este extraño tablero. Las letras incorrectas no pueden ser transportadas. Este es fácil.



Probá tus conocimientos de ajedrez. Tu objetivo en este puzzle es colocar las piezas negras en el lugar de las blancas sin parar en las casillas en que el alfil pueda ser eliminado.

entrar a esta casa?

ESTATE ATENTO A LOS CAMBIOS DEL CURSOR

Mano de esqueleto apunta la dirección a seguir y cosas que vos no podés hacer.

Dentadura aparece cuando está ocurriendo alguna cosa del otro mundo.

Máscara significa que hay que ver una escena.

Calavera con cerebro indica que hay que resolver un puzzle (acertijo).

Ojo aparece cuando movés las piezas del acertijo.

LOS DESEOS

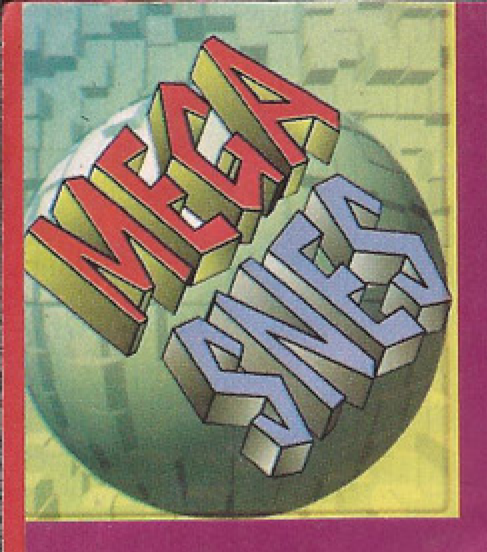
Martine
Quiere poder

Edward y Elinor
Dinero

Brian
Exito

Julia
Júventud

Hamilton
Magia real



Double Dragon 5

Muchas veces los games de lucha pecan por falta de humor. Los personajes son malagestados y excesivamente seriotes. Double Dragon The Shadow Falls va exactamente en contra de esto. Los luchadores son diferentes y las magias son bien divertidas. Esto no significa que la violencia explícita esté amenazada, sino solamente que es más graciosa. Este cartucho es la última presentación de la serie que comenzó con 8 bits y ahora llega simultáneamente al Mega Drive y al Super NES. Es una buena oportunidad para andar a los golpes sin perder el buen humor. ¡Aprovechá!



MEGA vs. SNES

Comparando las dos versiones, se nota una clara ventaja del Super NES en los gráficos y en el sonido. En Mega la resolución no quedó tan bien definida y el sonido no engancha. Por otro lado, la jugabilidad del 16 bits de Sega está mejor que la de su competidor. Como de costumbre, Nintendo le sacó al cartucho toda la sangre. De esta forma, cuando un personaje es alcanzado de lleno, vuela aguita para todos lados. En el Mega, en cambio, le dieron con todo: el precioso líquido rojo aparece sin pijoterías.

DOUBLE DRAGON 5
¿Acclaim?

Lucha
1 ó 2 jugadores

MEGA DRIVE

GRAFICO	●●●●
SONIDO	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSION	●●●●
JUGABILIDAD	●●●●●
ORIGINALIDAD	●●●●

SUPER NES

GRAFICO	●●●●
SONIDO	●●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSION	●●●●●
JUGABILIDAD	●●●●
ORIGINALIDAD	●●●●

El gran problema del juego es que es muy fácil; debería tener más jefes para volverse más estimulante.

COMANDOS

Son los mismos de siempre, en los dos sistemas: puñetazo débil, mediano y fuerte, y patada débil, mediana y fuerte. ¿La configuración? ¡La decidís vos!

OPCIONES *Double Dragon tiene 4 niveles de dificultad y los rounds pueden durar 30, 60 ó 90 segundos. Si lo preferís, tenés tiempo ilimitado y siempre comenzás con 5 Continues. También se puede configurar el joystick. Los luchadores pueden tener dos colores diferentes. Solamente no podés controlar a los jefes: Dominique y Shadow Master.*

TOURNAMENT

Elegí un personaje y luchá 12 veces, inclusive contra tu clon. Las luchas duran 3 rounds y la computadora elige los escenarios y adversarios.

LOS MEJORES

SNES | MEGA

TRIGGER HAPPY

Un matón de cabellos como escoba y color plata. Pesa 122 kg. y mide 1,89 m. Tiene magias alucinantes.

Bola de fuego - ↓ ← + patada
Bola de fuego - ← → + puñetazo
Choque - Apretá patada mediana repetidamente



Dragon Punch con fuego - → ↘ ↓ + puñetazo



Abrazo de fuego - ↓ ← + puñetazo mediano

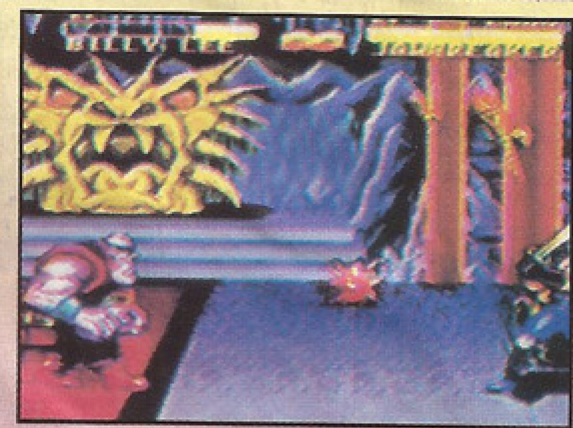
JAWBREAKER

Grandulón de 1,92 m y 127 kg, tiene magias eficientes y divertidas. Es un comilón incorregible.

Magia de choque rasante - → ↘ ↓ + patada
Cabezazo - → → + puñetazo
Magia - ↓ ← + puñetazo
Arroja enemigo - (cerca del enemigo) → → + patada débil



Engulle, mastica y escupe al enemigo - cerca del enemigo → → + patada mediana



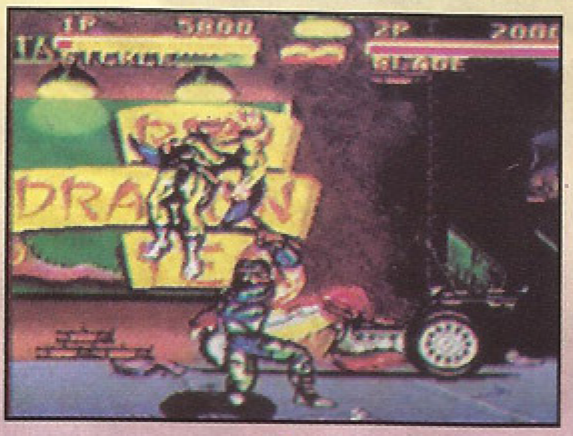
Escupe una bola con pinchos - ← → + puñetazo



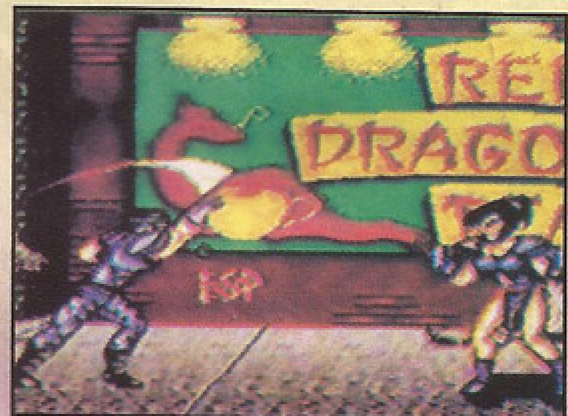
BLADE

Francés fan de las luchas y comidas sofisticadas. Mide 1,89 m y pesa 108,86 kg.

Giro - ← → + patada
Vuelo - ← → + puñetazo
Secuencia de puñetazos - Apretá puñetazo repetidamente



Corre, agarra y arroja hacia atrás al enemigo - → → + puñetazo

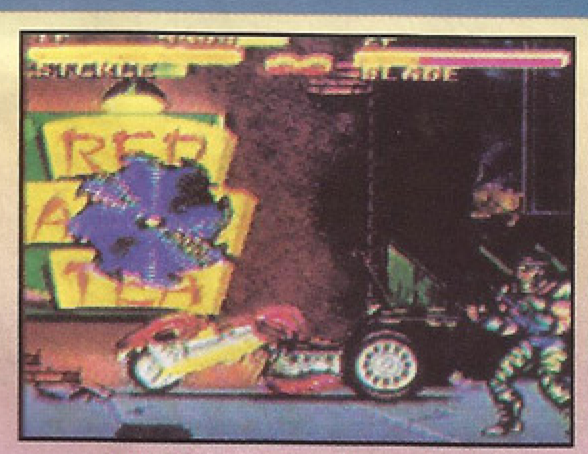


Cuchillada triple - ↘ ↓ ↙ ← + puñetazo mediano

SICKLE

Californiano de Hollywood que arrasa con sus magias con sierras. Mide 1,86 m y pesa 97 kg.

Magia de la sierra abajo - → ↘ ↓ ↙ ← + puñetazo
Huracán - ← 2seg. → + puñetazo



Magia de la sierra arriba - ↓ ↘ → + patada



Magia - ↓ ↘ → + puñetazo

QUEST MODE

Modo parecido al Tournament. La diferencia está en que aquí vos no enfrentás a los jefes. En el resto, el esquema es el mismo.

VS BATTLE

Dos jugadores eligen sus luchadores y escenarios. Se puede elegir al mismo personaje y podés luchar cuantas veces quieras.

BATTLE DEMO

Aquí elegís 2 de los 10 luchadores y el escenario. Las luchas son ahora controladas por la computadora. Es una buena manera de conocer los personajes, sus golpes y magias.

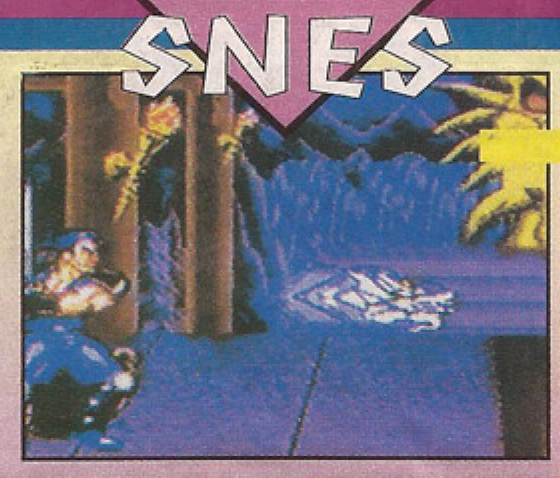
LOS VIEJOS CONOCIDOS

SNES | MEGA

BILLY LEE

El muchachito. Pesa 95 kg y mide de 1,89 m. Es loco por la leche y odia al villano Shadow Master.

Espadazo - → ↘ ↓ + puñetazo
Deslizada con espada - → → + puñetazo



Magia del dragón - ← 2seg, → + puñetazo



Estrella - → ↓ ↙ ← + puñetazo

JIMMY LEE

Hermano gemelo de Billy. Pesa 92 kg, mide 1,86 m y tiene magias idénticas a las de su hermano.

Magia de fuego - ← 2seg, → + puñetazo
Estrella - → ↓ ↙ ← + puñetazo



Deslizada con espada - → → + puñetazo



Espadazo - → ↘ ↓ + puñetazo

ICEPICK

Hombre de hielo de 111 kg y 1,95 m. Sus magias siempre dejan helados a sus enemigos.

Giro en la espada - ↓ ← + patada débil
Cabezazo - → → + patada
Secuencia de espadazos - Apretá puñetazo repetidamente





Bola de hielo - ← → + puñetazo

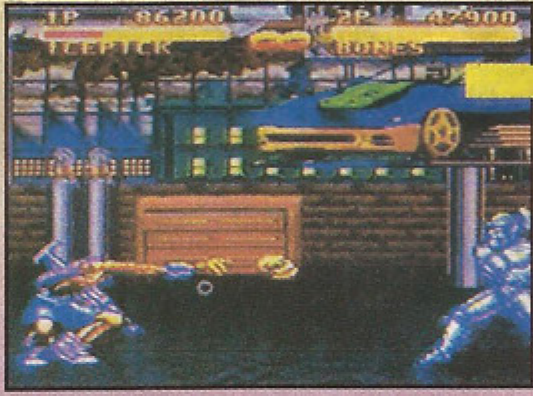


Ancla - ↓ → + puñetazo

BONES

Es re-divertido. Se burla de los enemigos y tiene magias copadas. Mide 1,82 m y pesa 33 kg.

Cabezazo - → → + patada mediana
Magia - → ↘ ↓ + patada
Laser (SNES) - → ↘ ↓ ↙ ← + puñetazo
Laser (MEGA) - ↓ ← + puñetazo



Arroja la cabeza contra el enemigo - ← → + puñetazo



Le da con la ametralladora - → → + puñetazo mediano

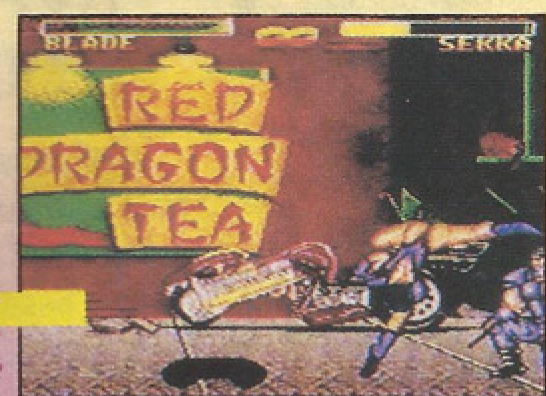
SEKKA

La flaquita del juego adora la TV, pero no le escapa a una buena pelea. Pesa 53 kg y mide 1,82 m.

Missil - ← → + patada
Giratoria - ↓ ↙ ← + patada
Pisotón en la cabeza - ↑ ↓ → + patada fuerte



Ataque triple - ↓ ← + puñetazo



Rabo de raya - → → + patada fuerte

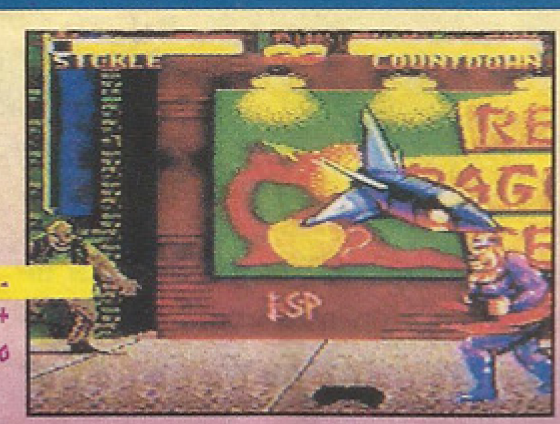
COUNTDOWN

Cyborg re-fuerte pero muy lento. Sus magias son literalmente explosivas. Mide 1,86 m y pesa 102 kg.

Láser - ← → + puñetazo
Suelta misil - → ↘ ↓ + patada
Giratoria - ← → + patada



Cohete - → → + patada



Chorro de fuego - ↓ ← + puñetazo



NO ES CARA PERO ES LA MEJOR
¿SABES POR QUE?

1996 - 1º Premio - Toy Show - Frankfurt (Alemania)
" - 1º " - Electro Feria - Tokio (Japón)
" - 1º " - World Toy - Chicago (E.E.U.U.)
" - 1º " - Feria del Juguete - Hong Kong (H. Kong)



FUNCIONA CON TODOS LOS CARTUCHOS DE 16 BIT
CON 2 JOYSTICKS INALAMBRICOS
ELIJA UNA SONGA PARA SUS HIJOS Y ¿POR QUE NO UNA PARA USTED?

CASA LIN'S

VENTA POR MAYOR Y MENOR-

- LAS ULTIMAS NOVEDADES EN: FAMILY, SEGA, 3-DO, SATURN Y PLAYSTATION.
- TODAS LAS MARCAS EN MAQUINAS Y ACCESORIOS.
- Y LOS MEJORES PRECIOS PARA DISTRIBUIDORES Y... ¡¡¡PARA VOS!!!

PASTEUR 532, CAPITAL FEDERAL - TEL./FAX: 952-7437